

Nº 10
275 ptas.

OK
SUPER

CONSOLAS

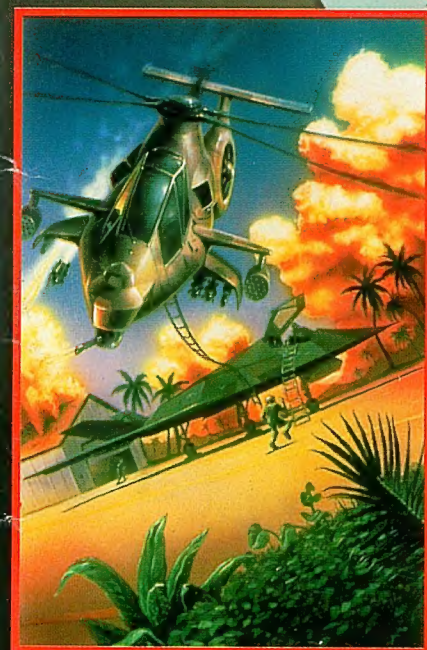


EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.



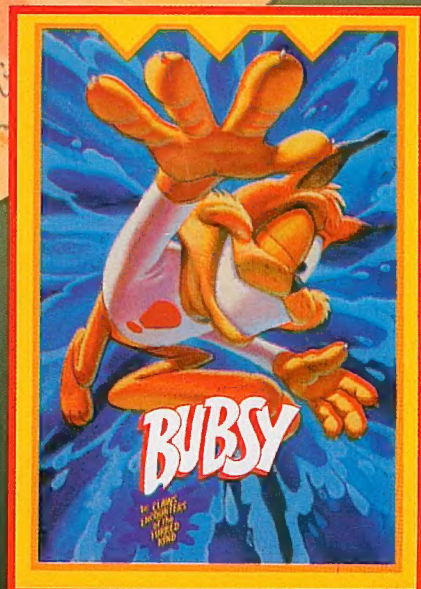
Dr. Franken II

**TERRORIFICAMENTE
DIVERTIDO**



**JUNGLE STRIKE:
CUANDO SEGUNDAS
PARTES SON
MAS QUE BUENAS**

**BUBSY:
EL JUEGO CON MAS
"GARRA" DEL AÑO**



**¿SABES
QUÉ HAY DE
NUEVO, VIEJO?**





Atrévete con los Tiny Toons

Ya puedes disfrutar de otro fantástico videojuego de Konami para las tres consolas de Nintendo: Game Boy, Super Nintendo y NES.

Un magnífico título para jugar con Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton y muchos más. ¡Con gran calidad de gráficos y sonido de primera!

Tiny Toon Adventures.
La nueva dimensión para tu consola de videojuegos.
¡Alucinante!

- Originalidad: 8
- Gráficos: 9
- Animación: 9
- Sonido: 8
- Valoración Global: 9



Pantalla: Versión Super Nintendo



Pantalla: Versión Super Nintendo



Pantalla: Versión Super Nintendo



Para más información, llama al teléfono del Club Nintendo de Erbe: 91 - 5628301

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a division of TIME WARNER ENTERTAINMENT, LP. © 1993. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.

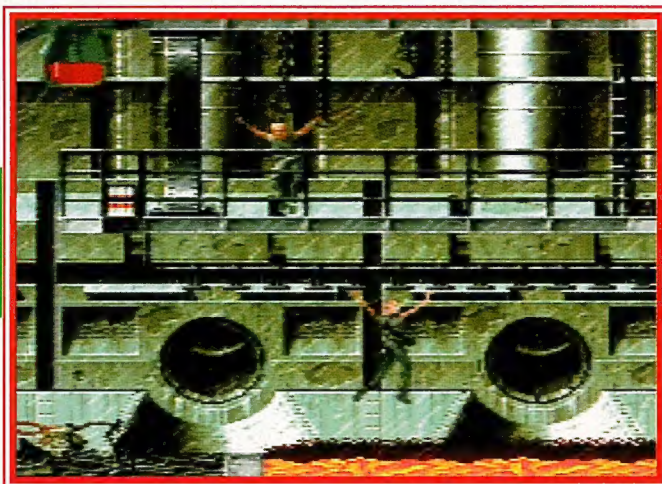
KONAMI

Super Entretenimiento con videojuegos

**OK
SUPER**

CONSOLAS

S
U
M
M
A
R
I
O



Hace ya algún tiempo que los usuarios de Mega Drive pudimos disfrutar de un fabuloso arcade que respondía al nombre de Desert Strike. Ahora, Jungle Strike, su segunda parte, llega dispuesto a ponernos las cosas más difíciles que nunca.

**JUNGLE
STRIKE**

38

20

La esperada versión para Super Nintendo del archiconocido Alien 3 ya está a punto. Prepárate a disfrutar con uno de los mejores cartuchos del momento.

ALIEN 3

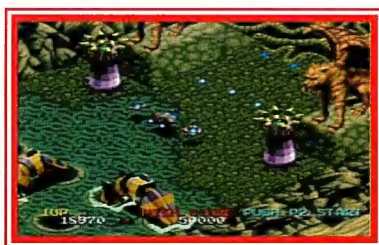


James Pond, el agente subacuático, vuelve a nuestras pantallas con una nueva aventura que, a buen seguro, provocará mas de un dolor de cabeza.

60



**SUPER
JAMES POND**



¿Quién se atreve a asegurar que a visto lo último en masacra-marcianos? Está claro que no habéis degustado View Point...

**VIEW
POINT**

80





SECCIONES

SUPERNEWS	8
PREVIEWS	16
BAZAR	18
PASARELA	20
POSTER	51
CONCURSOS	53
MEGA MAPAS	84
SUPER TRUCOS	92
MERCADILLO	94
LA TIERRA	
DE LAS CONSOLAS	96

Todo en este mundo llega a su fin y, por supuesto, el tan ansiado verano también. Sabemos lo difícil que resulta coger de nuevo los libros y madrugar día sí, día también para acudir al colegio. Por ello, porque lo sabemos, os hemos preparado un número realmente espectacular que comenzaremos con una exhaustiva y terrorífica PREVIEW, Dr. Franken II, y que continuaremos con un auténtico desfile de estrellas en nuestra sección de PASARELA, entre los que destacan títulos como "Alien 3", "Bubsy", "Striker", "Jungle Strike" o el mismísimo "Mortal Kombat".

En la sección MEGA MAPAS podréis disfrutar de un único pero extenso mapa dedicado exclusivamente a la versión Master System del difícilísimo Taz-Mania.

Por último, secciones como MERCADILLO, SUPER TRUCOS o LA TIERRA DE LAS CONSOLAS no faltarán a su obligada cita mensual con nuestros lectores preferidos. Esperamos contribuir con nuestras palabras a que la vuelta al colegio resulte menos pesado de lo que nos resultaba a nosotros (recordad que nosotros también hemos sido estudiantes).

Os esperamos el mes que viene. ¡Adios!

Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández
Adjunto a Dirección Editorial: Saul Bracerías
Director: José Emilio Barbero
Redacción: Juan Carlos Sanz, Enrique Maldonado, Carmen Arnanz
Colaboradores: Enrique Rex, Felix J. Físico Vara, Javier Rueda, Javier Sanz
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Jefes de Publicidad: Esther Lobo
Fotografía: Eduardo Urech
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B
 28016 Madrid. Teléf.: 457 53 02/5203/5608
 Fax: 457 93 12

Editorial: Nueva Prensa, S.A.

Redacción y administración: Pza. del Ecuador, 2, 1º B
 28016 Madrid. Teléf.: 457 53 02/5203/5608
 Fax: 457 93 12
Suscripciones: Carmen Marín. Teléf.: 457 53
 02/5203/5608 Fax: 457 93 12

Preimpresión: Lumimar. c/Albasanz, 48-50. Madrid.
Imprime: Color Press, S.A. Miguel Yuste, 33 Madrid
Depósito legal: M-38.555-1992
 Printed in Spain IX 92

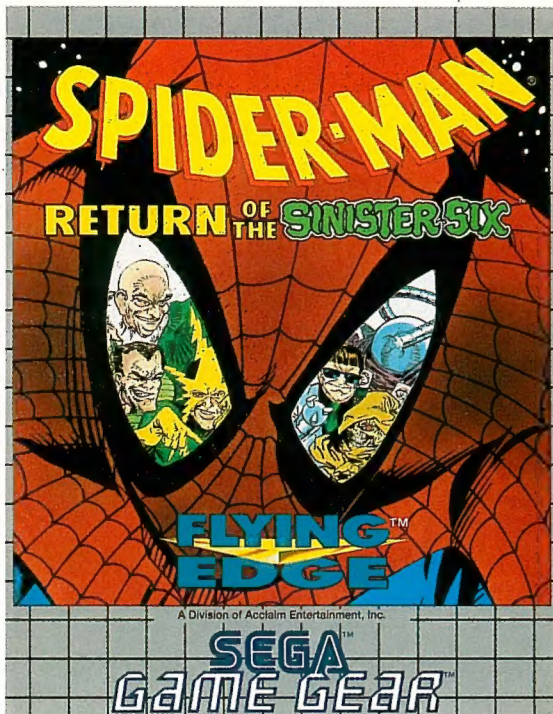
Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei -
 Barcelona. Teléf.: (93) 680 03 60
Distribución en América: Distribución en Argentina,
 Capital: Ayerbe. Interior: DGP. Distribución en Chile: Alfa
 Ltda.

Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A.
 (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520.
 Buenos Aires, Argentina.

Canarias, Ceuta y Melilla 275 Ptas.

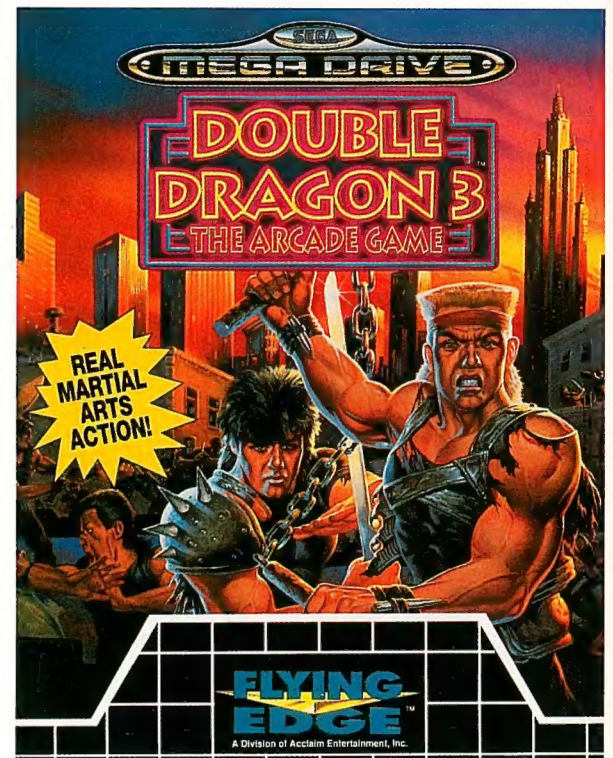
SUPER CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas en los artículos firmados. Prohibido todo tipo de reproducción por cualquier medio o soporte del contenido total o parcial de esta publicación sin permiso expreso del editor.

JUEGOS DE



La más desafiante aventura de Spiderman® en la que tendrás que enfrentarte a los Sinister Six™: Dr.Octopus™, Electro™, Sandman™, Mysterio™, The Vulture™ y Hobgoblin™. Sólo con tu ayuda, Spiderman® podrá evitar que esos seis malvados dominen el mundo.

¡La mejor aventura de artes marciales continua! Disfruta de la mejor conversión de máquina recreativa que ha pasado por tu Megadrive, con asombrosas animaciones y toda la acción en su máxima intensidad.



El alienígena más sanguinario de la galaxia ha vuelto a nuestro planeta. ¿Serás capaz de evitar que el cazador humano vuelva a ser cazado?

Acclaim®
entertainment, inc.

Distribuido por:

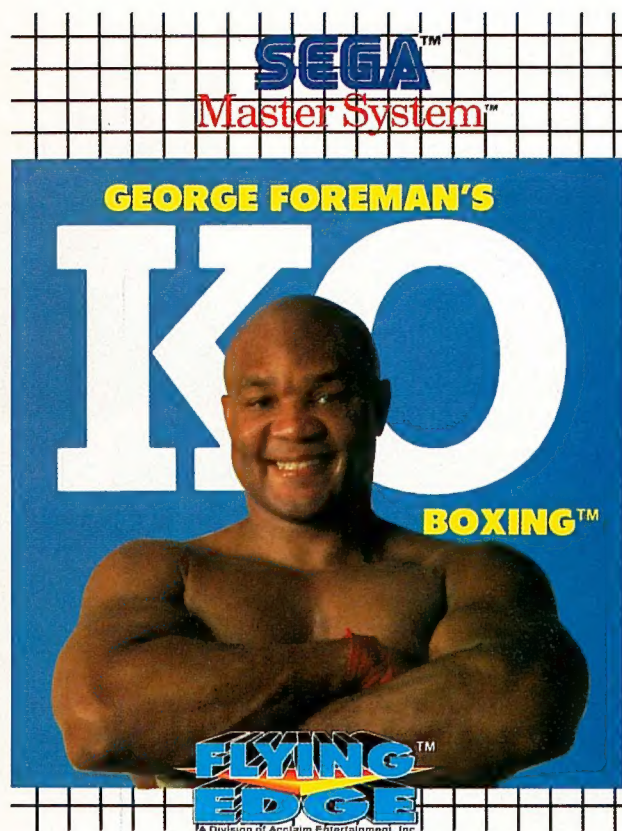
Arcadia
software, s.a.

Spiderman® y todos los demás personajes de Marvel son marcas registradas de Marvel Entertainment Group, Inc. Usadas con autorización. Copyright ©1992 Marvel Entertainment Group, Inc. Todos los derechos reservados. The Simpsons™ & © 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados. Double Dragon 3: The Arcade Game™ es una marca registrada de Technos Japan Corporation. ©1990 Technos Japan Corp. L. licenciado en exclusiva a Tradewest, Inc. Sublicenciado a Acclaim Entertainment, Inc. George Foreman's KO Boxing™ es una marca registrada de Acclaim Entertainment, Inc. WWF®, WrestleMania® y Steel Cage Challenge® son marcas registradas de Titan Sports, Inc. Hulk Hogan®, Hulkamania® y Hulkster® son marcas registradas de Marvel Entertainment Group, Inc., licenciadas en exclusiva a Titan Sports. Todos los nombres de personajes, títulos, y logos usados en este producto son marcas registradas de Titan Sports, Inc. The Incredible Crash Dummies™ y © 1993 Tyco Industries, Inc. Licenciado a través de Leisure Concepts, Inc.®.

SEGA™, MEGADRIVE™, MASTER SYSTEM™ y GAME GEAR™ son marcas registradas de Sega Enterprises, Ltd. Flying Edge™ es una marca registrada de Acclaim Entertainment, Inc. ©1993, Acclaim Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados.

Pº de la Castellana, 52 - 28046 MADRID
Tel: (91) 561 0197 - Fax (91) 562 75 05

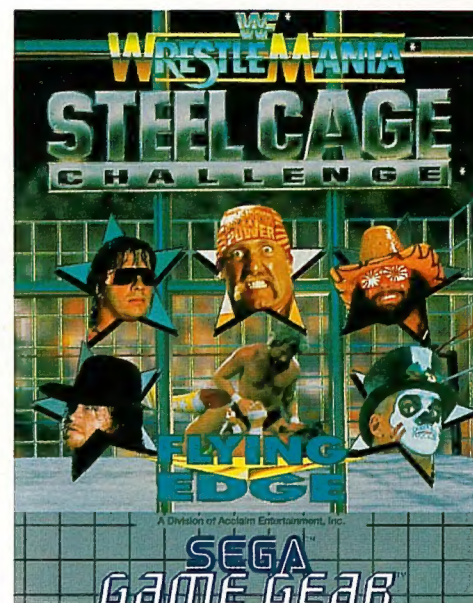
OTRA GALAXIA



Compite por el título de Campeón mundial con los famosos contrincantes de los pesos pesados, abriéndote camino con los espectaculares golpes del "Gran George".

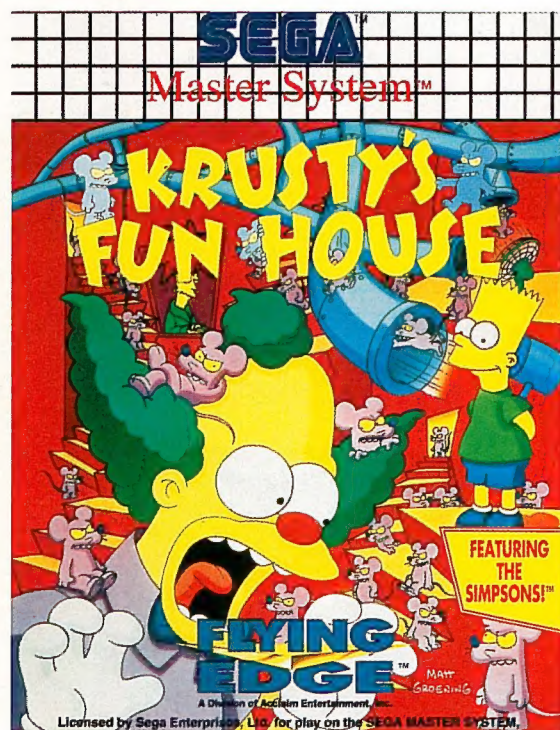
Disponible también en
Mega Drive

Acepta el reto más desafiante de la lucha libre. Podrás realizar todos los movimientos de tus héroes favoritos de la WrestleMania hasta que te enfrentes al único superviviente dentro de la Jaula de Acero.



Disponible también en
Master System

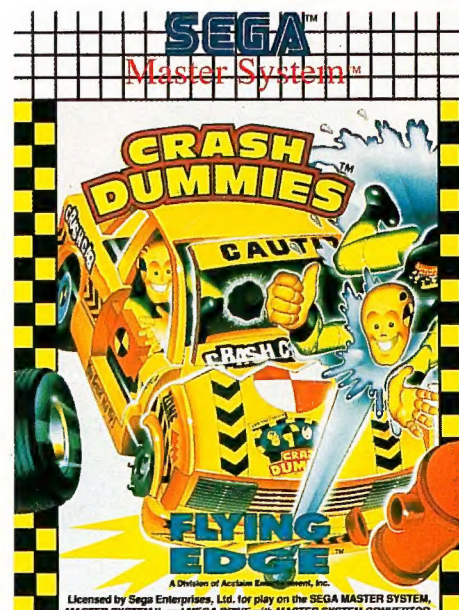
Disponible también en
Game Gear

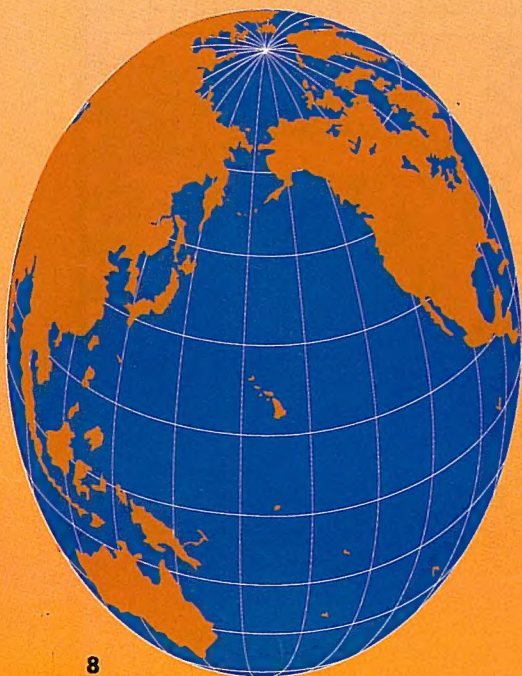


Mi parque de atracciones está infestado de ratas y mi buen amigo Bart ha colocado una serie de trampas para hacer caer en ellas a los malditos roedores. ¿Te consideras capaz de ayudarme a freírlas, explotarlas y 'krustifi-carlas' para poder limpiar mi parque?

Un juego loco y divertido, como los Dummies, quienes no dudarán en hacerse pedazos para que tú te partas de risa.

Disponible también en
Game Gear





THE LAST ACTION HERO

● (SUPER NINTENDO - SONY IMAGESOFT)

La verdad es que a estas alturas, el señor Arnold Schwarzenegger puede ser ya considerado como todo un veterano en esto del video juego, por que sus apariciones ya sea en pantalla consolera o de ordenador han sido multiples: Danko Calor Rojo, Commando, Desafio Total, las dos partes de Terminator... Y sin embargo parece que el bueno de Arnie no está dispuesto a que esta ya larga lista llegue a su punto final, por que The Last Action Hero, su nueva película de gran éxito (que por cierto se estrena ya a finales del mes de Agosto en nuestro pais), va a ser un nuevo caso de licencia cinematográfica convertida en video juego, esta vez de la mano de Sony Imagesoft. En fin, las huestes consoleras esperaremos con ansia el regreso de Mr. Músculo a nuestra consola...



ALADDIN

● (MEGA DRIVE - VIRGIN GAMES)

La compañía inglesa Virgin, a la que recordaréis por la gran calidad de una de sus mejores producciones, Global Gladiators, nos va a sorprender muy pronto con un título que, además de contar con un acabado técnico insuperable va a gozar del privilegio de llevar en su carátula el nombre de una de las última creaciones de la factoria Disney, Aladdin. El juego, que como podéis apreciar en la imagen que acompaña estas líneas tiene una calidad gráfica muy notoria, nos recuerda en gran forma al mítico Prince of Persia. En fin, que la cosa no puede ser más prometedora, ¿verdad?



PARQUE JURASICO

● (MEGA DRIVE - SEGA)

Mientras esperamos impacientes a que Parque Jurasico, la última creación del genial Spielberg sea estrenada por fin en nuestro país, continuamos recibiendo noticias acerca de como serán los diferentes juegos que, inspirados en la película, van a aparecer sucesivamente para cada una de nuestras consolas. En este caso os ofrecemos algunas imágenes de la versión Mega Drive, cuyo aspecto, tal y como podéis apreciar, es muy, pero que muy alentador...



YOUNG INDIANA JONES

● (MEGA DRIVE - SEGA)

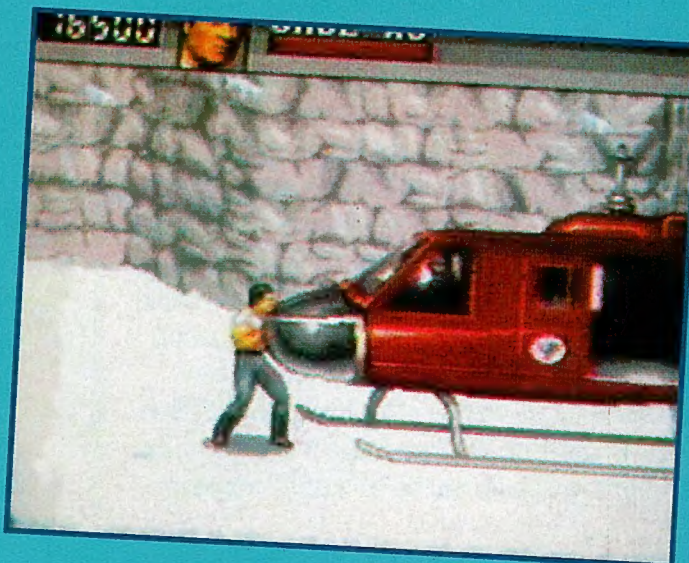
Lleva sombrero, látigo y... crema contra las espinillas ¿es Indy? Bueno, no exactamente, en realidad se trata del Joven Indiana Jones, cuyas aventuras, de las que hace no mucho pudimos disfrutar en las pantallas de nuestros televisores, han sido convertidas en el pertinente video juego, que muy pronto podremos disfrutar los usuarios de Mega Drive.



CLIFFHANGER

● (SUPER NINTENDO - SONY IMAGESOFT)

Si el anteriormente mencionado Arnie atraviesa uno de los mejores momentos de su carrera en el cine, todo lo contrario podemos decir de uno de sus musculosos colegas, el señor Stallone, que pasa por el más grande ocaso de sus días en Hollywood. Cuentan por ello que Cliffhanger además de una trepidante película de acción es un desafío personal de Sylvester en pos de recuperar su perdida y enorme popularidad... ¿lo conseguirá? ¿tendrá el juego de Sony Imagesoft el mismo éxito y calidad del film? No se pierdan el próximo episodio de esta emocionante entrega...



SPEEDY GONZALES

● (GAME BOY - SUNSOFT)

!Andele, ándeale! Yeeha, arriba manito!...

No, ni nos hemos vuelto locos, ni nos hemos bebido dos botellas de tequila, lo que ocurre es que nuestra redacción ha sido visitada a ultrasónica velocidad por el ratón más rápido de todos los

tiempos, el dicharachero Speedy Gonzales, que nos adelanta una estupenda noticia: Sunsoft, compañía que goza de merecido prestigio en el mundillo consolero, le ha convertido en protagonista de su nueva creación para la Game Boy. Tan sólo nos asalta una duda ¿funcionará el juego con pilas o con unos taquitos de queso?



THUNDERHAWK

● (MEGA CD - SEGA)

Si hasta el momento pocos -por no decir ninguno- habían sido los simuladores de vuelo que habían



conseguido un mínimo nivel de éxito y calidad en consola alguna, muy pronto nombres como los de este Thunderhawk vendrán a subsanar este hecho, gracias entre otras cosas a las nuevas posibilidades que el CD le va a otorgar a nuestros juegos consoleros... ¡Tres hurras por el CD!



VIRTUA RACING

● (MEGA DRIVE - SEGA)

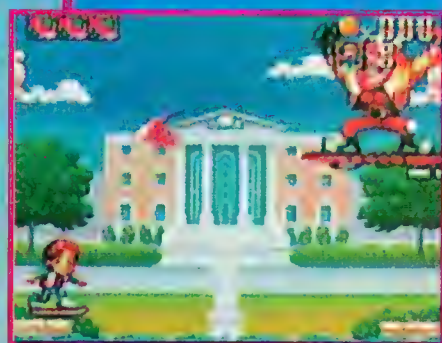
Sin duda alguna, muchos de vosotros conoceréis esta estupenda máquina recreativa que nos permite con un increíble grado de fidelidad revivir en propia carne las hazañas de los Mansell, Prost o Senna. Lo que muy pocos podíamos esperar es que el juego fuera trasladado a nuestras consolas, y mucho

menos que el resultado de la conversión fuera tan similar al original... ¿dónde está el secreto? Bueno, el responsable es un nuevo chip llamado DSP que viene integrado en el interior del cartucho y que permite dotar al juego de unos gráficos en 3D absolutamente alucinantes.



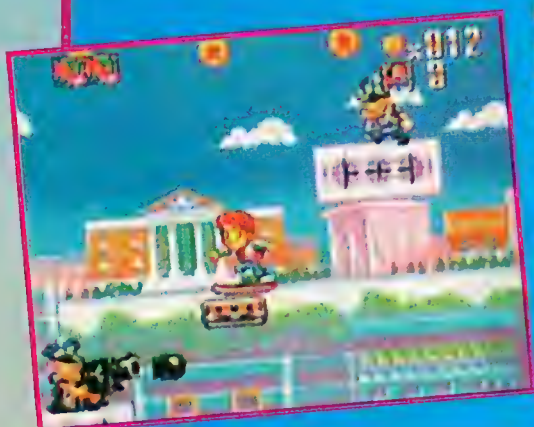
SUPER BACK TO THE FUTURE

● (SUPER NINTENDO - TOSHIBA/EMI OF JAPAN)



Aunque la verdad es que ha pasado ya mucho tiempo desde que la segunda entrega de las aventuras de Marty McFly a bordo del De Lorean inventado por su amigo Doc Brown visitarán nuestras pantallas,

estamos bien seguros de que a todos los poseedores de una Super Nintendo os van a hacer los ojos chiribitas ante la posibilidad de gozar de este estupendo arcade que nos va a permitir viajar una y otra vez en el tiempo de la mano de Marty.



DUNE

● (MEGA CD - VIRGIN)

Llegan este mes a nuestra sección de noticias internacionales del mundillo consolero algunos de los títulos que acompañarán en su lanzamiento al esperado Mega CD de Sega. Quizas el más llamativo de ellos sea Dune, un complejo y original juego de Virgin inspirado en el best seller de Frank Herbert (que luego el genial David Lynch llevará al cine), que nos cuenta las guerras que en futuro librarán dos razas, los Atreiders y los Harkonnens.



F-1 GRAND PRIX

● (SUPER NINTENDO - VIDEO SYSTEM)



La verdad es que la lista de juegos de conducción editada para nuestra Super Nintendo empieza a ampliarse de una forma notoria, y uno de los juegos que a ello van a contribuir próximamente es este F-1 Grand Prix, un cartucho que cuenta como mayor novedad su concepción técnica, ya que los circuitos no se nos

presentan en perspectiva 3D, sino vistos desde arriba y girando a la vez que nuestro coche lo hace. Una idea original que además funciona a la perfección...



ETERNAL CHAMPIONS

● (MEGA DRIVE - SEGA)



Lo que son las cosas: todavía no sido editado oficialmente el esperadísimo Street Fighter 2 para la Mega Drive y ya tenemos en vistas un nuevo y prometedor juego de lucha que amenaza con desembarcar en

breve plazo en nuestra Sega de 16 bits. Como podéis apreciar en estas imágenes, el juego destaca por el gran tamaño de sus personajes y también, por la curiosa apariencia de algunos de ellos.



CLAY FIGHTERS

● (SUPER NINTENDO - INTERPLAY)

Si pensabais que en lo referente a juegos de lucha lo habíais visto ya todo, os va a pasar como a nosotros, que os vais a quedar alucinados con este Clay Fighters, un juego de lucha cuyos protagonistas son unos muñecajos muy al estilo de esos de plastilina que se utilizan en dibujos animados. El resultado final de este singular proyecto es toda una incognita, pero desde luego un premio a la originalidad no se lo quita ya nadie...



BLADES OF VENGEANCE

● (MEGA DRIVE - ELECTRONIC ARTS)



Electronic Arts continua su frenética producción consolera, y esta vez nos anuncia un título de próxima publicación que bajo el nombre de Blades of Vengeance nos va a ofrecer un trepidante arcade cuyo «look», como vosotros mismos podéis comprobar, recuerda notablemente al del mítico Golden Axe.

FATAL FURY 2

● (NEO GEO - SNK)



Pues si, una de las grandes leyendas de las artes marciales vuelve, en esta ocasión a la Neo

Geo, que ya disfrutó de uan excelente parte de este ya mítico juego de lucha. Como suele ocurrir en estos casos esta segunda entrega no nos ofrece muchas novedades, excepto algunos enemigos y movimientos especiales nuevos, lo cual parece ya de por si suficientemente atractivo, ¿no?



BEAUTY AND THE BEAST

● (SUPER NINTENDO - HUDSON SOFT)

Era de esperar. Si los usuarios de Pc ya pueden disponer del juego inspirado en la sensacional película de Disney, muy pronto los consoleros vamos a poder disfrutar también de toda la belleza y dulzura de esta tierna historia, que viene dispuesta a poner un toque de delicadeza entre tanto mamporro y disparo como se reparte en nuestras consolas.



SENGOKU 2

● (NEO GEO - SNK)

Las casi inagotables posibilidades de la Neo Geo motivan que una vez tras otra las compañías creadoras de software nos sorprendan con nuevas producciones dentro del género de las artes marciales, como ocurre con este Sengoku 2 de la prestigiosa SNK, que por supuesto nos llega tras haber pasado con notable éxito por los salones recreativos. En fin, una nueva explosión de alucinantes gráficos y sonidos que muy pronto podremos disfrutar.



SYLVESTER & TWEETIE

● (MEGA DRIVE / MASTER SYSTEM II - TECMAGIK)

Si durante los últimos meses hemos hecho especial hincapié en como los deportes se han convertido en inagotable fuente de inspiración para los programadores, lo cierto es que los dibujos animados y las películas parecen haberle tomado últimamente la delantera al citado género, como prueba de ello



Tweetie (sí, el simpático canarito que «inmortalizó» la frase: «Creo haber visto un lindo gatito...») y Sylvester (el susodicho gatito) están a punto de arribar a nuestras consolas como protagonistas de un divertido y colorista arcade creado por Tecmagik.

ROCK & ROLL RACING

● (SUPER NINTENDO - INTERPLAY)

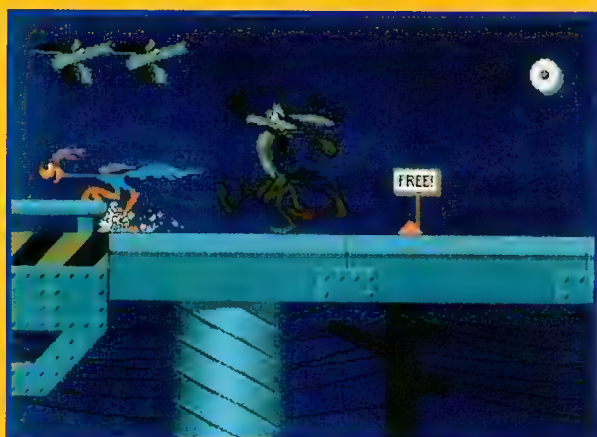
Si combinarais en un sólo juego una concepción futurista y a la vez gamberra de una carrera de coches todo terreno el resultado que os quedaría sería bastante parecido a este nuevo cartucho, que viene a ser algo así como una versión mucho más salvaje del popular Off Road.



ROAD RUNNER

● (MEGA DRIVE - SEGA)

Si antes hablabamos del meteórico Speedy Gonzales, ahora le toca el turno a un personaje no menos simpático y veloz, el escurridizo Correcaminos, cuyas eternas escaramuzas con el infortunado y hambriento Coyote van a ser trasaladas a los chips de nuestra Mega Drive para gozo y alborozo de los «segaconsoleros».



GOOFY

● (MEGA DRIVE - ABSOLUTE ENTERTAINMENT)

La factoria Disney sencillamente no da a basto. Prácticamente no pasa mes en que no recibamos la noticia de que alguno de sus personajes se ha convertido en protagonista de un nuevo videojuego, como ocurre en esta ocasión con Goofy, que muy pronto llenará la pantalla de nuestra Mega Drive con sus alocadas peripecias.



YA ESTA AQUI!!!

UNA SUPER-SENSACION DE ARCADE!!

UNA OBRA MAESTRA DE JOYSTICK!!

DISPONIBLE EN SUPER NINTENDO Y SEGA MEGADRIVE!!

NUEVA GENERACION MULTIFUNCIONAL JOYSTICK PARA SUPER-NES

FANTASTICK™

PAL VERSION

- AUTO/TURBO/LENTO
- SUPER BASE DE HIERRO NO DESLIZABLE
- EL SOFISTICADO DISEÑO DEL FUTURO
- CONTROL DIGITAL EN 8 DIRECCIONES

LLAMANOS PARA PEDIR
NUESTRO ULTIMO CATALOGO,
INFORMES SEMANALES
Y LISTAS DE PRECIOS!
SIN
COMPROMISO

DISTRIBUIDORES EXCLUSIVOS EN ESPAÑA:



SHINE STAR S.A.



LAMEE Software, s.l.

COMANDANTE BENITEZ, 29 B - 08028 BARCELONA
TEL. 491 47 48 - 491 47 54, FAX 491 48 08

OROPENDOLA, 26 BAJOS - 28025 MADRID
TEL. 525 73 73 - 525 70 85, FAX 525 71 24

Y PARA LA MEJOR Y MAS AMPLIA EXPOSICION DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, Y ACCESORIOS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo

GAMEBOY

GAME GEAR™
COLOR PORTABLE SEGA GAME SYSTEM



SEGA MEGA DRIVE

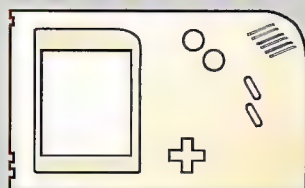
Master System™

MEGA-CD

VENTA EXCLUSIVA A GRANDES SUPERFICIES, CADENAS Y TIENDAS

® SUPER NINTENDO, NINTENDO, GAMEBOY, SEGA MEGADRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR, NEO GEO, MEGA-CD ESTAN REGISTRADOS POR SUS RESPECTIVOS PROPIETARIOS.

GAME BOY



Consola: GAME BOY
Compañía: ELITE
N. Jugadores: 1

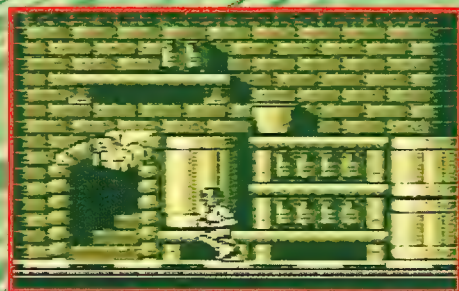
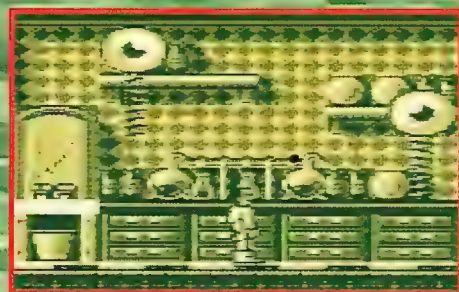
El año pasado llegó hasta las pantallas de nuestras portátiles de Nintendo un título que se presentaba sin más expectativas que las que le conferían su propio nombre: Dr. Franken. Por fortuna su gran calidad no le hizo pasar inadvertido, y tal fue su éxito que ahora su creadora, Elite, nos pone ya a la vista una prometedora segunda parte...



DR. FRANKEN

QUERIDO

Si alguno de vosotros ha visto la clásica película protagonizada por Boris Karloff, o mejor, si habéis leído la impresionante novela de Mary Shiley (que por cierto os recomendamos vehementemente, ya que nos ofrece una visión del monstruo muy diferente a la del filme) y no os habéis conmovido con la historia del monstruo más humano que nunca concebiera la imaginación, no seguir leyendo, por que el juego que Elite nos va a ofrecer muy pronto tiene como protagonista a la monstruosa, bestial, atormentada y a la vez tierna criatura creada por el Dr. Frankenstein. Sin embargo, como es de un videojuego de lo que estamos hablando al fin y al cabo, es



obvio decir que el juego y la historia que se nos van a presentar, muy poco -por no decir nada- tiene que ver con el auténtico monstruo de Frankenstein. En realidad Dr. Franken II es un curioso juego, ya que aunque incluye gran cantidad de elementos arcade en su desarrollo, en realidad se trata de una video aventura, género que un su día cosecho miles de aficionados entre los usuarios de ordenador, y que

HAS ENCONTRADO:

LLAVE DE LA
PUERTA TRASERA



ENCUENTRA EL
CANDADO DE LA
LLAVE DETRAS DEL
CASTILLO

BIEN HECHO:

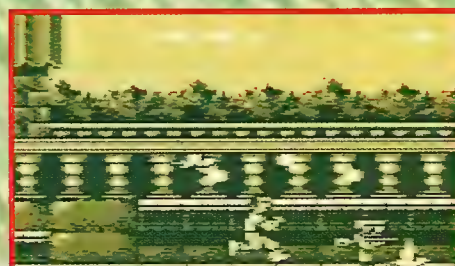
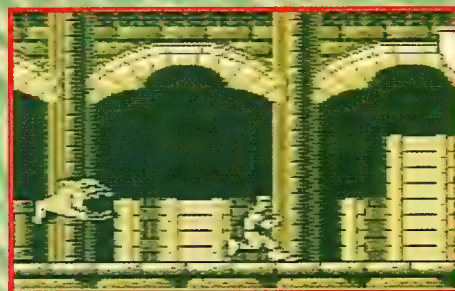
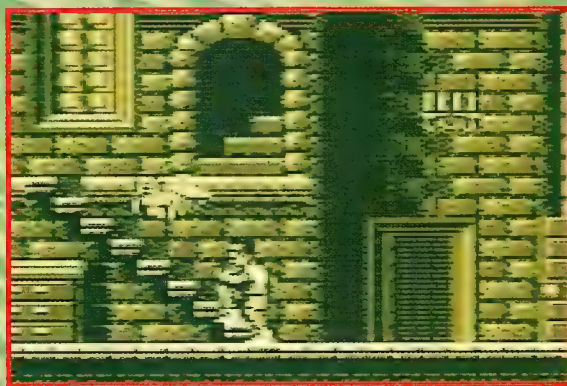
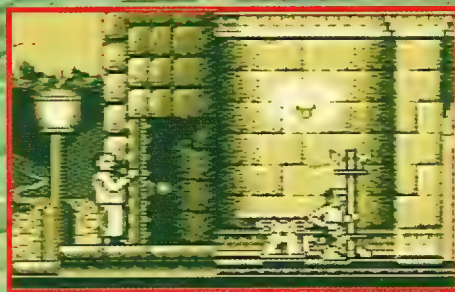
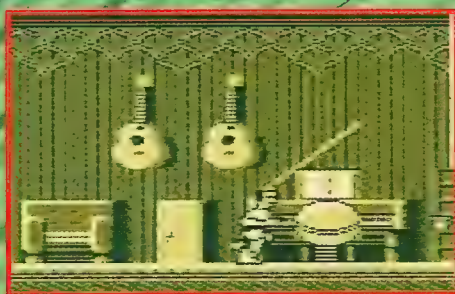


MONSTRUO

ahora en consola cuanta con apenas una treintena de títulos que pueden englosarse plenamente dentro de esta categoría, como por ejemplo Solstice, Equinox, las diversas partes de Wizard & Warriors, Roger Rabbit o la propia primera parte de Dr. Franken.

¿LA VUELTA DE LAS VIDEO AVENTURAS?

Más de uno os estaréis preguntando a estas alturas que demonios es una video aventura. Bien, buena pregunta, ya que de hecho los que trabajamos en el mundillo del video juego desde hace ya unos cuantos añitos seguimos en busca de la definición exacta de este género. Lo cierto es que en realidad son ciertos elementos del desarrollo de un juego, en especial el hecho de que haya que recoger objetos y utilizarlos para avanzar en la partida, los que ayudan a englobar a algunos títulos en este género, que también se caracteriza por contarnos un argumento algo más sólido que el de los clásicos mata marcianos o arcades de lucha. En el presente caso, Dr. Franken II nos narra los problemas que acucian a nuestro amigo Franky (asi le



apodan sus íntimos), ya que la enorme cantidad de luz que se gasta en la mansión en la que reside, ha sido causante de que la Compañía de Luz le haya pasado a nuestro pobre amigo una factura casi tan monstruosa como él mismo. Si Franky no quiere perder su casa tendrá que conseguir un montón de «pasta» como sea, y la única idea que se la ha ocurrido a nuestro héroe es tratar de recuperar el único tesoro del Doctor, su creador, una imagen en oro de Blitzsy, la novia de Franky. Para ello tendrá necesariamente que viajar por una buena cantidad de localizaciones que van desde el fondo del mar a las pirámides de Egipto.

LABORATORIOS ELITE LTC.

De la misma forma que el Dr. Frankenstein creo pacientemente a patir de restos humanos a su criatura, Elite trabaja ahora freneticamente en sus «laboratorios» de programación para darle los últimos retoques a un cartucho que a priori, parece venir dispuesto a superar el éxito de su predecesor. Atractivos para ello no parecen faltarle desde luego.

● ● ● ● ● ● MR. LYNCH

GAME BOY - GAME BOY - GAME BOY - GAME BOY - GAME BOY

BOOSTER BOY

LUPA + AMPLIFICADOR DE SONIDO + CONTROLES

■ CORPORATE P.C.

Si estás harto de dejarte los ojos en tu Game Boy, de mover a tu personaje con su rudimentario panel de control o de machacarte los dedos con sus botones de plástico duro, estás de enhorabuena. Corporate P.C. nos trae la solución a todos estos problemas, la solución... Booster Boy.



El mentado periférico-aparato-adaptador (como prefiráis llamarlo), nos ofrece una serie de mejoras a nuestra Game Boy que van desde la inclusión de una lupa para aumentar el tamaño de la pantalla, hasta el uso de un par de amplificadores, situados a ambos lados de la Game Boy, que te permitirán escuchar las músicas de tus juegos favoritos, pasando por el compartimento para auriculares y cartuchos que te ahorrarán un buen espacio a la hora de irte de viaje. Las formas de los controladores han variado considerablemente, cambiando el panel de control por palanca multi-direccional y botones de plástico duro por super-botones de goma de respuesta inmediata. En definitiva, una maravilla en toda regla que se ve ligeramente empañado por el importante aumento de tamaño a que se verá sometida tu Game Boy. Por lo demás, magnífico.

¡PASA DE PILAS!

SOLAR BOY



Batería SOLAR BOY™ para tu GAME BOY™

TE REGALAMOS
UN SUPER JUEGO

SOLAR BOY
+ JUEGO GRATIS

6.522 Pts.
+ I.V.A.

Con la batería Solar Boy puedes olvidarte para siempre de comprar pilas. Solar Boy funciona a base de energía solar o luz artificial, incorporando la última tecnología U.S.A. Las baterías de NCD-NH proporcionan una duración infinita. Además, con Solar Boy evitarás también peligros derivados de la conexión a la red eléctrica.

Con Solar Boy contribuyes a conservar el medio ambiente.

AMIGOS DEL AMBIENTE

**FAX TRONIC
GROUP®**

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

FAX (971) 74 12 86

* (BUSCAMOS DISTRIBUIDORES)

Consigue tu Solar Boy con el super juego de regalo en los centros autorizados:



CENTRO MAIL

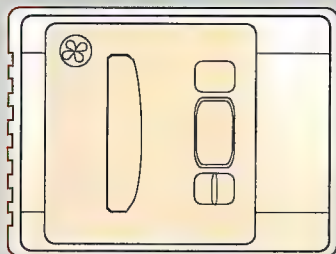
canadian

y en todas las tiendas especializadas.



Game Boy marca registrada NINTENDO

**SUPER
NINTENDO**



Pasarela:
ALIEN 3
Consola:
SUPER NINTENDO.
Compañía: L.J.N.
Distribuidor: ARCADIA.N.
Jugadores: 1

Transbordador espacial **SULACO.**

En su interior, la Teniente Ripley, el Cabo Hicks, Newt y el sintético Bishop, regresan a la tierra como únicos supervivientes de una expedición militar. En el interior de la nave todo parece tranquilo, hasta que, por alguna extraña razón, el sistema de seguridad se ve activado...

A L I E EL FIN D PESADI

Lo cierto es que la segunda parte de esta ya clásica saga, nos dejaba pocas opciones para una posible continuación. El hecho de que la Reina Alien hubiese muerto, junto con la imposibilidad de que uno de

aquellos seres hubiese accedido a la nave nodriza, nos cerraba muchas posibilidades a la hora de pensar en una posible tercera parte. Sin embargo esa continuación llegó, encontrando la solución a

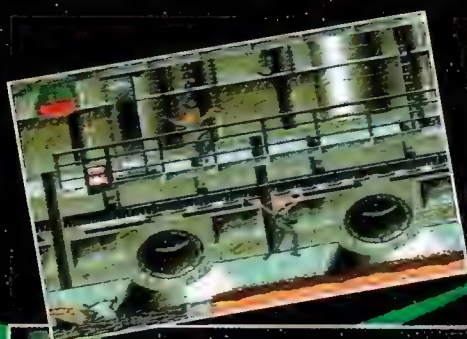
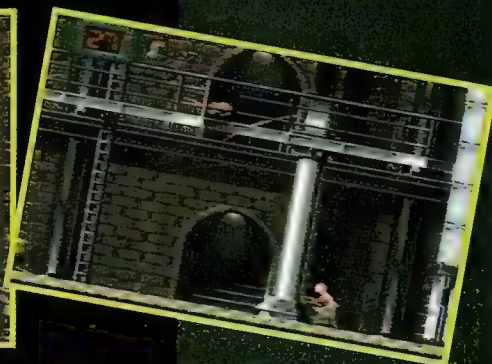
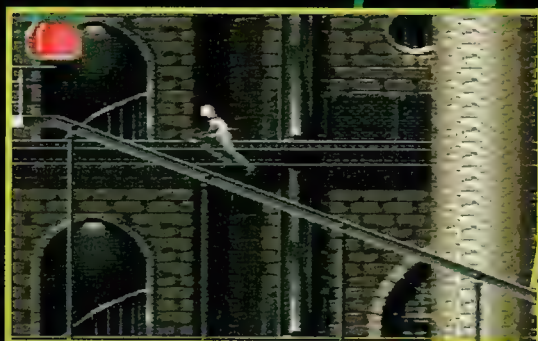
RIPLEY

Nuestra heroína por excelencia puede realizar una gran cantidad de acciones entre las que destacan la posibilidad de utilizar tres armas diferentes (fusil, lanzcohetes y lanzallamas), subir escaleras, pegar saltos de gran longitud, colgarse del techo, caminar en cucullas y un largo etcétera que sería imposible reproducir aquí.



N 3 ... E LA ILLA

ALIEN 3™



LA PRISION

En la prisión debes atravesar cientos y cientos de estancias y sistemas de ventilación. La enfermería, la zona de celdas, la fundición e, incluso, una zona infectada de huevos de alien, se convertirán en lugares de paso durante nuestra intensa aventura.

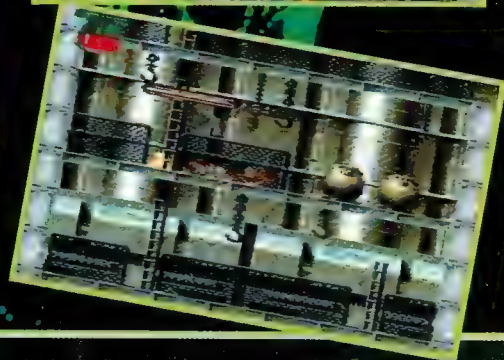
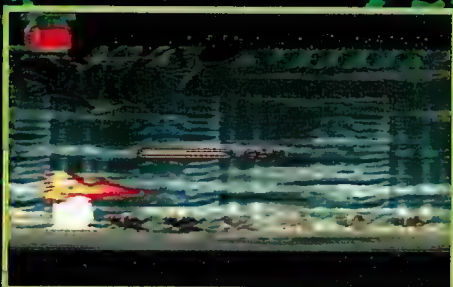
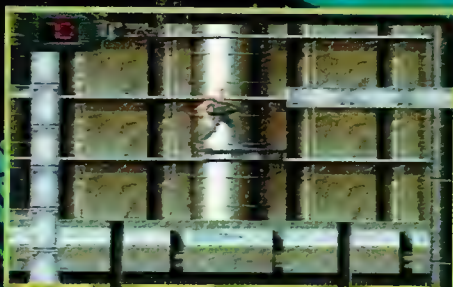
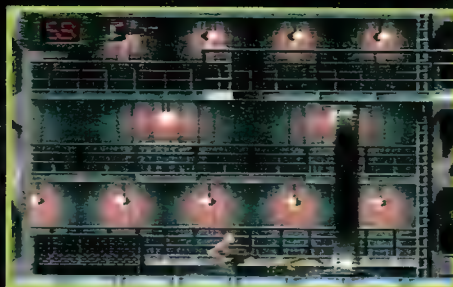
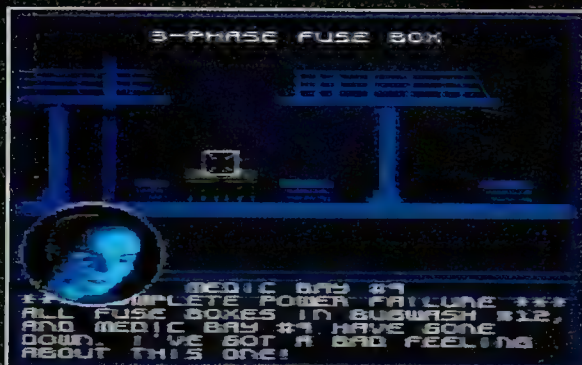
nuestros problemas en la propia flexibilidad del cine: se introduce un alien en la nave nodriza, se activa el sistema de seguridad y la cápsula de emergencia cae a un planeta prisión provocando la muerte de todos sus ocupantes, a excepción, por supuesto, de nuestra indestructible Teniente Ripley.

¿CINE O CONSOLA?

Abre la caja, saca el cartucho de su envoltorio, introdúcelo en el slot

EL PLANO

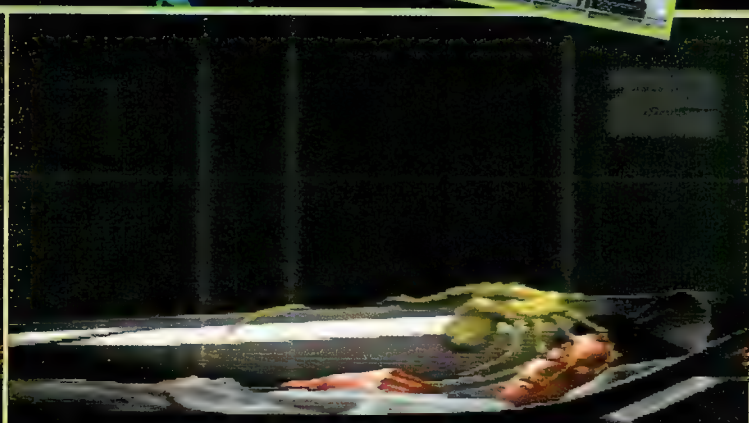
En un lugar tan inmenso como este, un buen sistema computerizado que nos permita ver todos y cada uno de los planos de las distintas estancias se agradece de veras. De todas formas, no pienses que moverte por la prisión va a ser tan fácil. Debes aprender a orientarte.



STAGE 1 COMPLETE
PASSWORD: QUESTION
TOTAL TIME SO FAR
0:52.43
MISSION COMPLETE TIME
0:52.43
PRESS ANY BUTTON

habilitado al efecto, enciende tu televisor, pulsa el interruptor de encendido de tu consola, apaga las luces de tu habitación, pon el volumen del televisor a "tope", siéntate en un lugar cómodo y tranquilo, dile a tu hermana pequeña que se calle y, prepárate para lo que viene a continuación... cine en tu consola.

La música comenzará a rebotar por las paredes de tu habitación y los efectos sonoros provocarán que tu televisor bote de un lado a otro de la mesa mientras la fantástica intro que incorpora el juego te recluira en tu asiento con la imposibilidad de mover un



solo músculo del cuerpo. Ya sólo falta presionar Start y dejar que la aventura te absorba por completo.

SIN PALABRAS

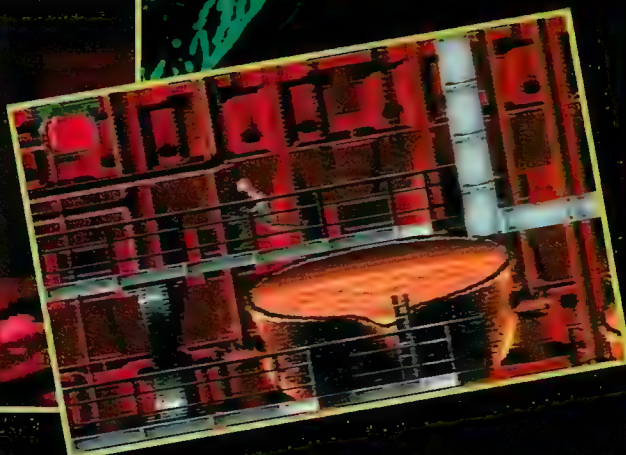
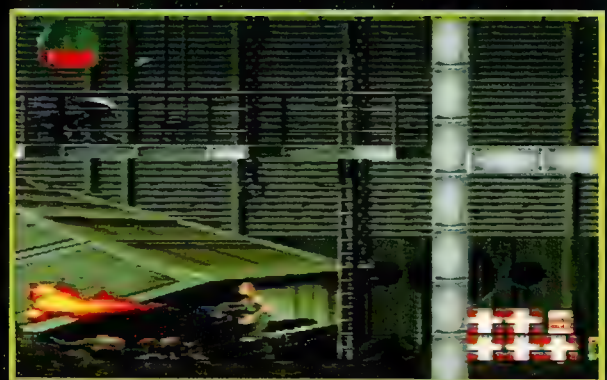
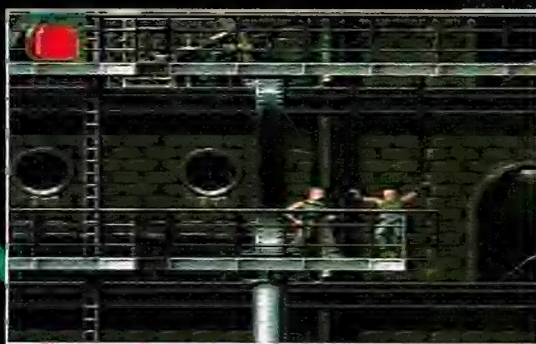
Como explicar lo que realmente vas a encontrar en este juego puede resultar prácticamente imposible, nos ahorramos palabras inútiles y dejamos que tu decidas. Por supuesto, debes decidir entre una de estas dos opciones: una, que lo compres, y dos, que no dejes de comprártelo. Yo creo que la elección está muy clara.

EDUARDO
MANOSTIJERAS

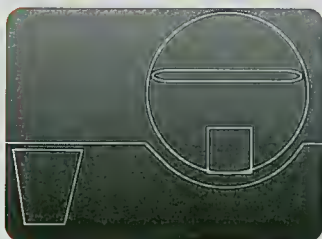
PRESOS Y MAS PRESOS

En cada una de las misiones se te asignará un objetivo

diferente. En la primera de ellas, este objetivo se centra en la búsqueda y rescate de presos (que contradicción), presos que debemos liberar de las garras de nuestros queridos amigos los aliens.



MEGA DRIVE



Pasarela:
BUBSY (THE BOBCAT)
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: ACCOLADE
Distribuidor: ARCADIA.
N. Fases: 16
N. Jugadores: 1

Por fin esta aquí! ¡por fin ha llegado! ¡es él!, el inigualable, irresistible, irresponsable, increíble, alucinante, gatuno, peludo, marchoso, vanidoso e impresentable Bubsy, el único aspirante en la lucha por conseguir el título de gato más famoso del mundo consolero. ¿No te lo crees?, pues atención a lo que sigue.

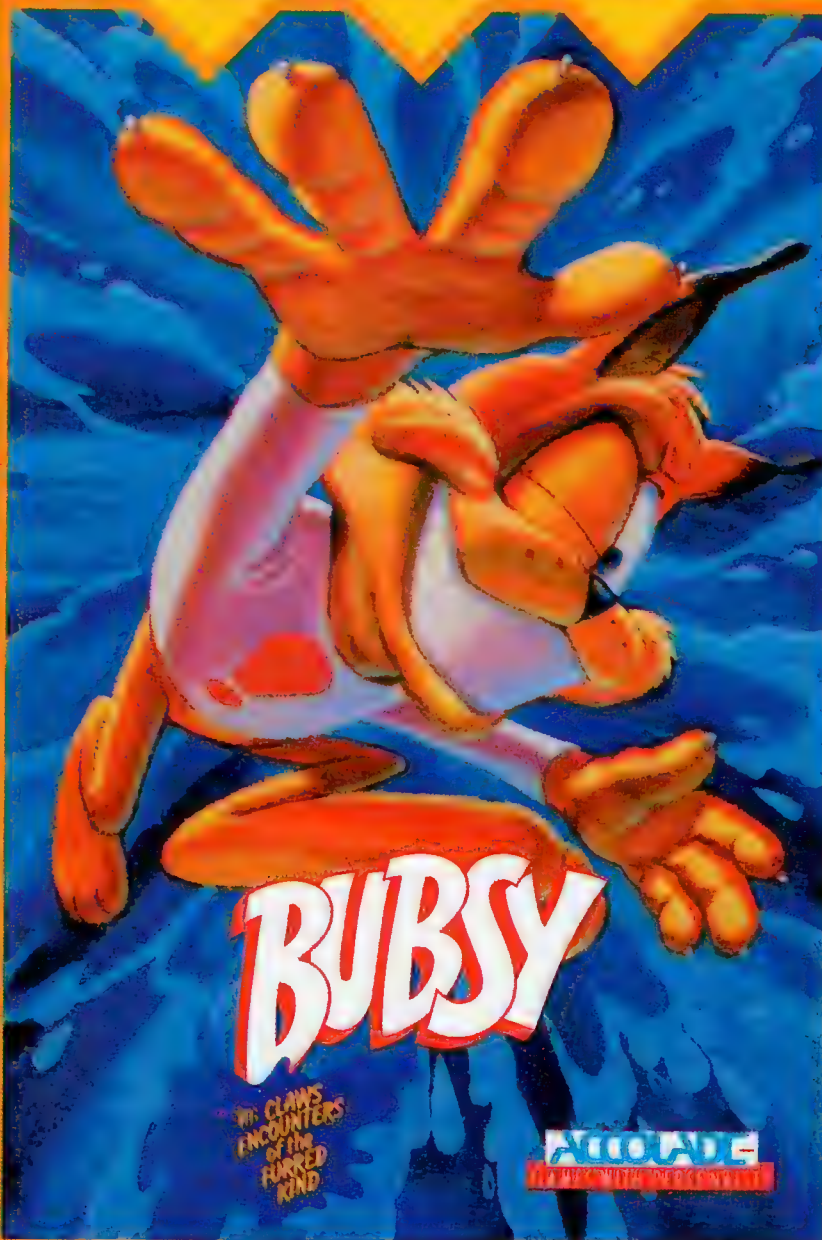


BUBSY

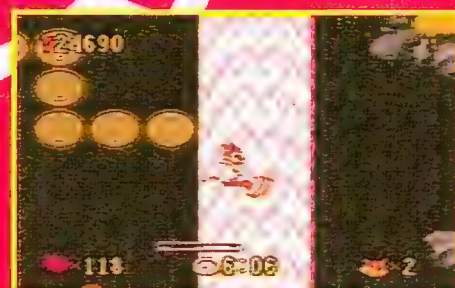
LA LLEGADA DE UNA ESTRELLA

Hace un par de meses pudistéis echar un vistazo a la preview de este cartucho en la que lo catalogamos como uno de los grandes lanzamientos del año. No nos excedimos ni una pizca a la hora de hacer esta afirmación, y ni siquiera el conocimiento de nuevos y prometedores lanzamientos,

nos ha obligado a rectificar nuestra valoración, situándolo por meritos propios en ese grupo de programas que, durante todo un año se esperan con impaciencia para, posteriormente, observar que, lo que tenemos entre manos, es mucho más de lo que realmente pretendíamos encontrar. Genial ¿No?



ENCUENTROS CON MUCHA GARRA



BUDSY

Pero, ¿quién o qué es Bubsy? Sencillo, el último y más ambicioso proyecto de la archi-conocida productora británica Accolade. El tipo de juego, que ha sido tomado del super-famoso Sonic, quien a su vez lo tomó del hiper-alucinante Mario Bros., nos invita a recorrer la nada despreciable cantidad de dieciseis niveles, destruyendo

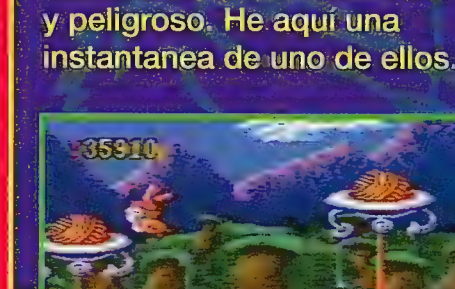
todo aquel objeto, animal o persona que nos obstaculice el camino, con la ayuda, por supuesto, de nuestras afiladas garras gatunas. Pero eso no es todo lo que puede hacer nuestro personaje, con él podremos alcanzar velocidades de vértigo, realizar increíbles saltos, además de lanzarse, cual fiero felino, contra nuestros inocentes enemigos.

"FASEANDO"

Como has podido leer al principio de este comentario, el cartucho te proporciona una

FINAL DE FASE

No podían faltar los típicos enemigos de final de fase, por ello, y para que no los echas de menos, se ha incluido un EFF cada tres fases, a cada cual más raro y peligroso. He aquí una instantánea de uno de ellos.





cantidad de niveles (16) que pueden llegar a aburrir al más hábil. Conociendo esto, te comentaré que, entre otros, recorrerás lugares tan exóticos como el desierto y la jungla, tan divertidos como un parque de atracciones (en el montañas, incluso, en la montaña rusa), tan peligrosos como los trenes de la Western Union, o tan impresionantes como el cañón del Colorado. Como puedes comprobar, tienes juego y escenarios para aburrirte de diversión. ¿Qué como se interpreta esto último? Bueno, jugad con él y lo comprenderéis.

POR FIN

Trás haber jugado diez mil



veces con nuestro querido Sonic 2, tras haber recorrido cada uno de sus niveles, tras haber descubierto todos sus secretos, a uno se le queda un vacío en el cuerpo como si la vida no tuviese sentido ya. Por suerte, los señores de Accolade decidieron que había llegado la hora de rellenar ese vacío con un cartucho cuya calidad desbordase todo lo visto hasta ahora. Los movimientos, rápidos y suaves, bloquearán tu cerebro, la hiper-mega-alucinante, pegadiza y marchosa música hará bailar a la mismísima Monserrat Caballé, mientras que, los



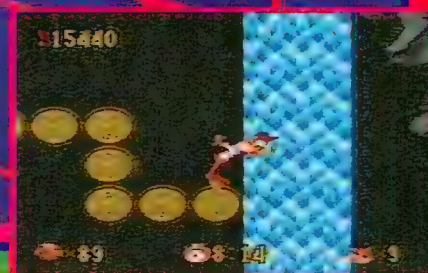
LOS TUNELES

Todo aquello que signifique menor pérdida de tiempo será bienvenido. Por ello, entrar de vez en cuando en uno de estos túneles puede suponer el ahorrarse recorrer más de media fase. Aunque, de vez en cuando, puede que no encuentres lo que buscas...



BUBSY

¿Qué os vamos a contar de él que ya no sepais? Nada, ¿verdad? Aparte de saltar, correr y pegar zarpazos, nuestro amigo podrá planear cual ave costera, colgarse de lianas cual Tarzán de la selva y montar en la montaña rusa de la misma forma que lo hace tu hermana pequeña cada vez que vais al parque de atracciones.



LOS ACUEDUCTOS

Uno de los momentos más simpáticos del cartucho será, sin duda, aquel en que quedemos atrapados por la corriente de uno de estos acueductos. La



música se tornará estridente, el control sobre nuestro personaje será prácticamente imposible y el final de nuestro personaje se tornará muy, muy oscuro.

gráficos, dignos del mejor de los ilustradores de esta década, obligarán a mirar a la pantalla al mismísimo Steve Wonder.

Con estas referencias no queda ninguna duda de que, el juego que nos ocupa, tendrá este año

un papel tan importante como lo tendrá el mismísimo "Parque Jurásico" o el esperado "Last Acción Hero". Ya era hora.

JUAN CARLOS SANZ FDEZ.

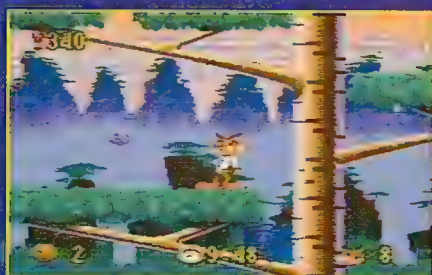
"MAY"

LAS CAMISETAS

Debes hacer todo lo posible por conseguirlas cuando aparezcan en pantalla.

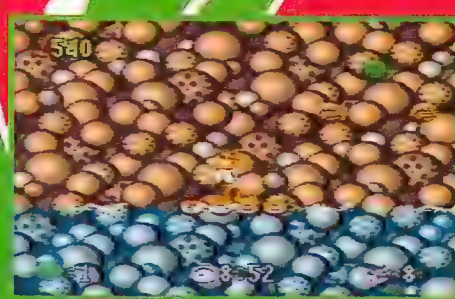


Las hay de dos colores; blanca y negra. La camiseta blanca llevará un número en su interior que se corresponde con el número de vidas que recibirás al recogerla. La camiseta negra, aunque sea el color de la desgracia por excelencia, te dotará de inmunidad ante nuestros enemigos.



LOS ESCENARIOS

Como ya te hemos comentado, tendrás la posibilidad de recorrer dieciseis escenarios distintos. Pero como también nos imaginamos que eres bastante desconfiado, ahí van unas instantaneas de algunas de ellas para que compruebes que, por lo menos, tendrás variedad y colorido.



VALORACION



MEGA DRIVE



Pasarela: ROCKET KNIGHTS
 Consola: MEGA DRIVE.
 Compañía: KONAMI
 Distribuidor: SEGA.
 N. Jugadores: 1 ó 2

Todos conocemos la fascinante historia de Rocketeer, aquel popular personaje de cómic que posteriormente fue llevado a las pantallas cinematográficas. Esto viene a cuento ya que los personajes de esta aventura, aunque de físico totalmente diferente, cuentan con el famoso



propulsor que le permitía surcar los aires. La cosa promete.

R O C K E T



ANTE TODO ORIGINALIDAD

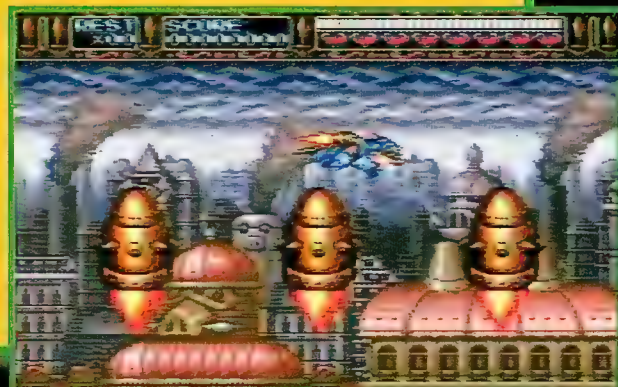
En este caso los simpáticos personajes de esta aventura son una especie de ratones con armadura cuya habilidad se encuentra en la posibilidad de hacer uso de su propulsor (a nada que entendais un poquito el inglés, comprenderéis el título). ¿La historia? Bueno, digamos que lo de siempre. Malo muy malo, Princesa sin Príncipe, Príncipe azul sin



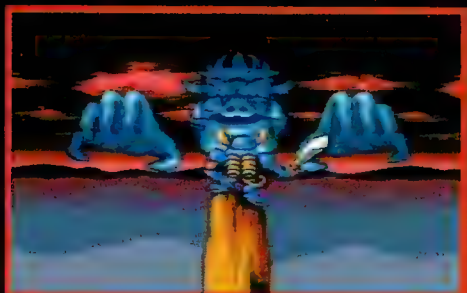
princesa y... ya sabéis, lo de siempre (con semejante argumento, va a ser bastante complicado indicar el nivel de originalidad en el cuadro de valoración).

EL PROPULSOR

Aunque te costará un poquillo el comprender su utilización, en poco tiempo estarás dando brinco de un lado a otro cual conejo con zanahoria nueva. Te será de gran ayuda a la hora de superar montañas y demás accidentes geográficos... y no tan geográficos.



K N I G H T S



EL JUEGO

Estando acostumbrados, como estamos, al exceso de originalidad de los programadores, lo mejor será

que nos centremos en aspectos más positivos del juego que, te puedo asegurar, son bastantes.

El sistema de juego utilizado es simple: mata, mata, mata, y si sigue vivo... le rematas.

Aunque esto último no será necesario ya que tus enemigos son algo torpes. Por lo demás, acaba con todo y recoge puntos, power-up y vidas.

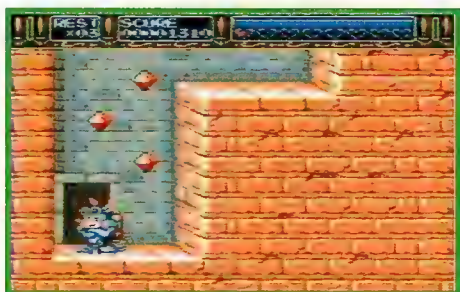
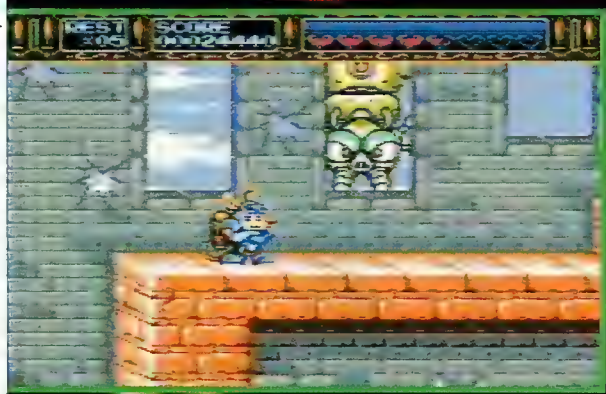
Ahora tan sólo debes recorrer niveles y niveles de una misma fase hasta que un buen día, ¡Zas!, aparezca el enemigo de fin de fase. Acabas con él y vuelta a empezar en la siguiente fase.



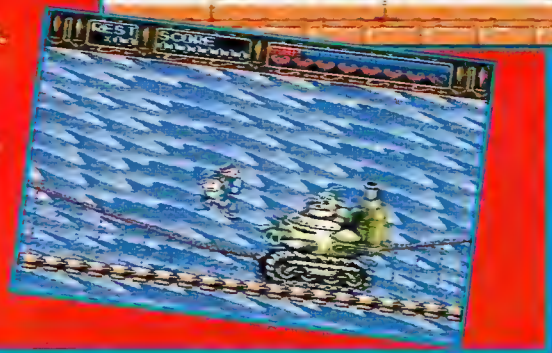
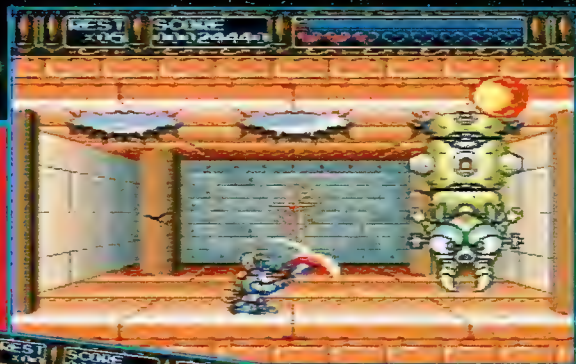
EMULANDO A ROCKETEER

USANDO EL PROPULSOR

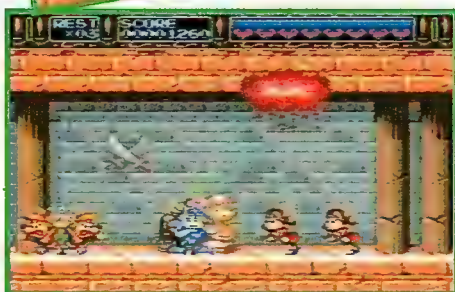
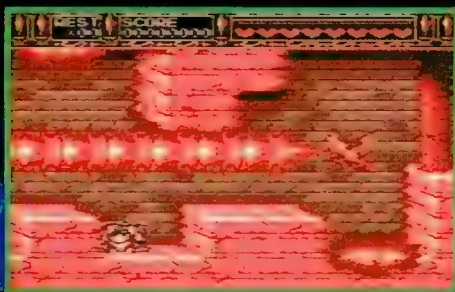
En ciertas partes del mapeado encontraremos obstáculos en forma de altas murallas que nos obstruirán el paso. En estos casos será necesario el uso del propulsor, eligiendo, eso sí, el lugar exacto en que debemos hacer uso de él, ya que una mala elección puede ser fatal.

**E.F.F.**

Como podéis comprobar, además de poseer un tamaño considerable, tienen unas formas y movimientos realmente espectaculares. Lo mejor de todo es que vais a encontrar, no uno, ni dos, ni tres, sino cuatro o cinco enemigos en cada fase. Más variedad, imposible.

**VALORACION**

Si por algo se caracteriza Konami a la hora de desarrollar sus videojuegos,



es por la altísima calidad que todos ellos poseen. Tiny Toons o Sunset Riders son un gran ejemplo de ello. Por supuesto, este Rocket Knights no iba a ser menos.

Unos magníficos y coloristas gráficos, unos excelentes movimientos y una simpáticas músicas, completan un programa en el que podrás encontrar acción, todo tipo de enemigos y unos espectaculares y abundantes enemigos de final de fase. No vas a encontrar nada realmente maravilloso e innovador, pero desde luego, el juego, merece la pena.

EDUARDO
MANOSTIJERAS

VALORACION



CON GAME GENIE

- ▶ Tendrás vidas infinitas
- ▶ Pegarás mas fuerte
- ▶ Podrás cambiar las reglas
- ▶ Elegirás tu escudo protector



- ▶ Empezarás en el nivel que desees.
- ▶ Serás el más veloz
- ▶ Poseerás magias interminables
- ▶ Saltarás más alto





- ▶ Podrás trasladarte de mundo o de fase
- ▶ Obtendrás munición extra
- ▶ Conseguirás Mega poderes. Y muchas cosas más.

EL NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS



en tu Mega Drive



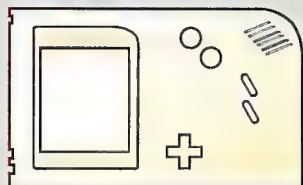
en tu Game Boy



en tu Nes

Famosa

GAME BOY



Pasarela: **COOL WORLD**
 Consola: **GAME BOY.**
 Compañía: **OCEAN**
 Distribuidor: **ARCADIA.**
 N. Jugadores: **1**

A todos nos gustaría que el escándalo al que hacemos referencia en este titular tuviese algo que ver con Kim Bassinger. Desgraciadamente, ese escándalo se refiere más al juego en sí que a las imponentes curvas de nuestra querida "Kimi". Desgraciadamente, ese escándalo tiene un nombre: Cool World



COOL WORLD

Y CON ELLA LLEGO EL ESCANDALO

¿Quién puede aguantar un juego cuyo argumento es inexistente, cuyo objetivo es indescifrable, cuyos movimientos son espantosos, cuyos gráficos son confusos, cuya música es estridente y cuya jugabilidad depende de las ganas que tengamos de acabar en el psiquiátrico? Si hay algún avispa que alce la mano, que tenga en cuenta la seriedad de estos momentos. Y es que, hay ciertas cosas que no hacen gracia ni al mismísimo Mr. Bean.

PRIMEROS PASOS...

¡Umm!, has comprado este cartucho en tu tienda de confianza, deslumbrado por el imponente "toon" en forma de Kim Bassinger que aparece en la portada y piensas inocentemente, cual chiquillo recién salido de la universidad, que lo que vamos a encontrar en su interior va a ser, por lo menos, tan bueno

como la portada del juego. ¡Pobre! ¡No sabes lo que te espera! ...

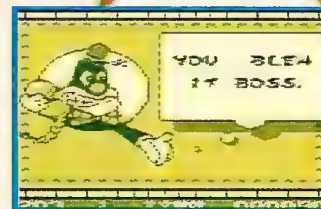
PRIMEROS GOLPES

"¡Uuaaaaaaaaaaah! ¿Qué es esto?" será tu primera reacción una vez hayas conectado



el cartucho a tu consola. Unos gráficos dignos del propio Manic Miner, una melodía sacada de las lecciones de música de "Barrio Sésamo" y unos movimientos semejantes a los andares de la Sara Montiel, esto es, horribles, sirven de presentación y despedida para un cartucho cuyo único aliciente se encuentra en la posibilidad de utilizarlo como combustible para la chimenea de cara al próximo invierno. Aunque de lo malo que es, seguro que ni siquiera arde.

DOCTOR
JONES



Un regalo para divertirse aprendiendo.

BBC

Cursos de idiomas en video para niños

MUZZY

EXITO MUNDIAL

Sabemos que un niño está capacitado para hablar un segundo idioma incluso antes de poder leer y escribir en su propia lengua.

Ahora, sus hijos podrán hablar un segundo idioma utilizando el más original método de enseñanza hasta ahora conocido.

El sistema MUZZY, ha sido creado por la BBC de Londres, principales expertos en la enseñanza a través del entretenimiento. Esta colección está diseñada para niños en edades comprendidas desde los 4 a los 12 años.

MUZZY utiliza la animación en colores, con canciones y encantadores personajes, para que puedan aprender un segundo idioma de una manera natural.

Este método incluye todo lo necesario para que sus hijos comiencen a dominar un segundo idioma. Cada curso comprende 2 niveles de lenguaje: principiantes y post-principiantes.

OFERTA ESPECIAL DESDE:

9.900 ptas.



**CUATRO IDIOMAS:
INGLES, FRANCES,
ITALIANO, ALEMAN**

Cada nivel consta de 4 videocassettes de 45 minutos cada uno (2 con el nuevo idioma y 2 con la versión española, que les servirá como referencia y ayuda), además de un libro con el guión de los videos incluyendo su versión en español.

Consiga ya el curso de idiomas en video para niños MUZZY. Sus hijos se lo agradecerán.

Si elige sólo un nivel, puede escoger una de estas dos películas como regalo y si ha escogido los dos niveles le regalamos las dos películas.
Su precio habitual en cualquier establecimiento es de 2.995 ptas. cada una.



SOLICITE A MOVIERECORD DIRECT EL CURSO DE IDIOMAS EN VIDEO ENVIANDO ESTE CUPON O LLAMANDO POR TELEFONO.

☐ Si deseo recibir en el domicilio que les indico, el curso de idiomas en video que a

continuación señalo más 900 ptas. de gastos de envío y manipulación por **Cochoa**

FORMA DE PAGO

☐ CONTRA REEMBOLSO ☐ ADJUNTO CHEQUE ☐ VISA ☐ AMERICAN EXPRESS

TARJETA Nº:

REF: OK.

Recorte este cupón y envíelo hoy mismo a:

MOVIERECORD DIRECT
Mártires de Alcalá, 4
28015 Madrid

<input type="checkbox"/> Curso de Inglés Nivel 1 9.900 ptas.	<input type="checkbox"/> Curso de Inglés Nivel 2 9.900 ptas.	SUMA
<input type="checkbox"/> Curso de Francés Nivel 1 9.900 ptas.	<input type="checkbox"/> Curso de Francés Nivel 2 9.900 ptas.	
<input type="checkbox"/> Curso de Alemán Nivel 1 9.900 ptas.	<input type="checkbox"/> Curso de Alemán Nivel 2 9.900 ptas.	
<input type="checkbox"/> Curso de Italiano Nivel 1 9.900 ptas.	<input type="checkbox"/> Curso de Italiano Nivel 2 9.900 ptas.	
TOTAL		

☐ Si solamente ha elegido un nivel, indique la película de regalo elegida.
☐ Si ha elegido los dos niveles de cualquier idioma los dos películas de regalo ya son suyas.

NOMBRE DEL TITULAR

FECHA CADUCIDAD

NOMBRE Y APELLIDOS

DIRECCION

C.P.

POBLACION

PROVINCIA

TELF.

FECHA NACIMIENTO

N.I.F.

FIRMA

X

Si desea recibir rápidamente su pedido llame al

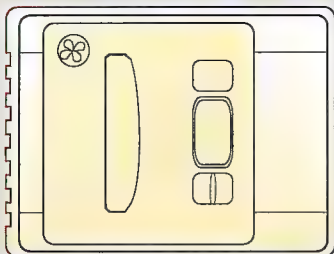
(91) 547 21 21 - 542 25 20

...o mande este cupón por fax llamando al:

(91) 559 63 99

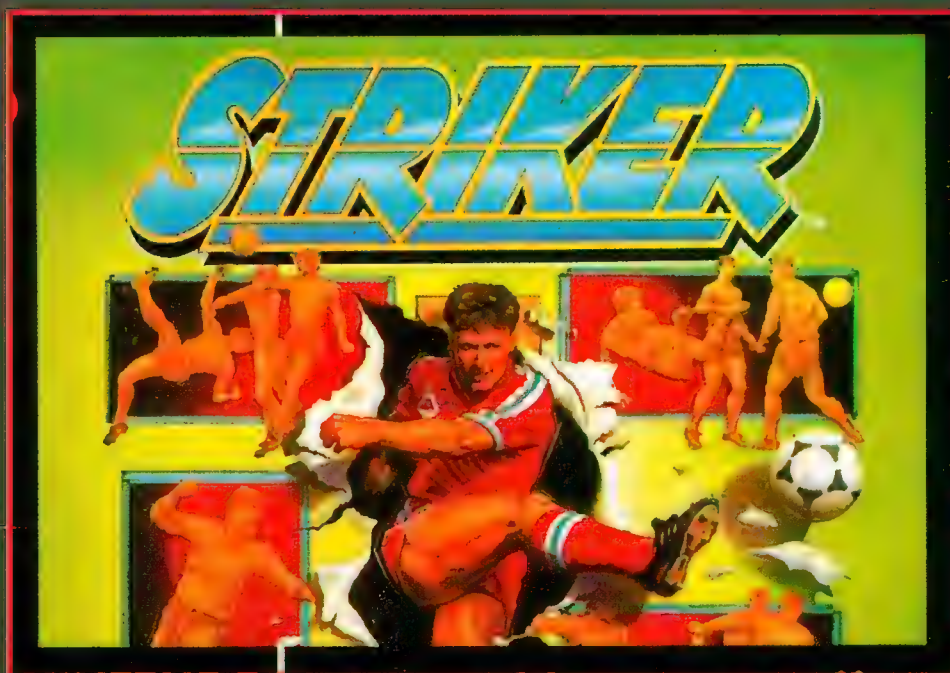


**SUPER
NINTENDO**



Pasarela:
STRIKER
Consola:
SUPER NINTENDO.
Compañía:
ELITE
N. Jugadores: 1 ó 2

La liga terminó, la Copa América pasó de largo mientras, a la espera de que el mundial 94 de EEUU dé su pitido inicial, nos disponemos pronto a afrontar, con grandes y renovadas esperanzas, un nuevo campeonato de liga que, a priori, parece muy, muy interesante. ¿Qué mejor momento así pues que este para hacernos con un buen cartucho de fútbol como este sensacional Striker de Elite?



PASION FU



Efectivamente, queda menos de un mes para que el verano acabe y, por consiguiente, para que comiencen de nuevo las clases, los exámenes, el mal tiempo y, en general, todo aquello que echamos de menos cuando estamos tumbados en el sillón a 45°C a la sombra.

Pero bueno, tampoco es el momento de empezar a pensar en esas cosas, sino más bien todo lo contrario. Ahora, pensemos como podría ser el juego de fútbol definitivo.

PENSANDO

Para empezar, ese juego debería tener una perspectiva

S T R I K E R



UTBOLERA

totalmente revolucionaria que, a la vez, facilitase el manejo de jugadores, además de proporcionar una vista general que nos permitiese tener un mayor control de la situación. Los movimientos de los jugadores,

además de ser lo suficientemente rápidos, deberían proporcionar una muy

variada cantidad de movimientos tanto en los remates a puerta, como en los lanzamientos de falta y juego en general. Por supuesto, las reglas que rigen este deporte deben ser respetadas en su totalidad,

incluidas las más modernas, cuyo exponente más claro se encuentra en la imposibilidad de ceder el balón a nuestro

portero con el pie. Una óptima ambientación influirá a la hora de meternos de lleno en el partido que estamos disputando, así como la posibilidad de elegir la selección que queremos controlar de entre una lista de más de cien. Sin un buen repertorio de tácticas el juego quedaría totalmente cojo, por

SELECCIONANDO... SELECCIONES

¡Podemos elegir entre más de cien selecciones de los cinco continentes! Sí, sí, como lo oyes, más de cien, entre las que destaca, con luz propia, la mismísima selección Española



LA PERSPECTIVA

¿Habiais visto alguna vez un juego de fútbol con esta perspectiva? No, ¿Verdad? pues con ella vais a conseguir un control magnífico del juego ya que, gracias a ella, disponemos de una visión mucho más óptima del terreno de juego y, por consiguiente, de la colocación de nuestros jugadores. La velocidad, por supuesto, no se resiente en nada por la utilización de esta perspectiva ya que, el hiperfamoso Modo 7 es el encargado de realizar el trabajo sucio.



TACTICAS

Como ya hemos comentado, un juego de fútbol en el que no puedas elegir la colocación de tus jugadores en el campo, así como la utilización de varias tácticas, no merece llamarse simulador de fútbol. Por ello, los señores de Elite han decidido incluir una inmensa cantidad de estas para disfrute de todos los aspirantes a Benito Floro.



INDOOR SOCCER

Este es uno de los maravillosos inventos de nuestros amigos los norteamericanos. No hay saques de banda ni de puerta ya que, en vez de tener líneas laterales y de fondo, estas se ven sustituidas por unas paredes en las que rebotará nuestra histórica pelota. Un invento que, para nada, llegará a cuajar.



ello no nos resignamos ni mucho menos a renunciar a ellas. Tarjetas, cambios, faltas, expulsiones, penaltys, prorrogas e incluso la posibilidad de jugar al fútbol sala (o Indoor soccer,



CONTROL OPTIONS



- Y : OVERHEAD AND DIVE
- A : AUTO PASS
- X : STRATEGY AND SCAN
- B : LONG KICK AND TACKLE

NEXT

OK

FUTBOL

Este es uno de los dos tipos de juego que podemos elegir. El fútbol como se conoce en España, Italia, Uruguay, Argentina, Chile, Francia, Gran Bretaña y, en general, en todos aquellos países en que el fútbol seguirá siendo fútbol durante el resto de sus días (los sucedaneos nunca pasarán de ser eso, sucedaneos).



LAS REGLAS

Un buen juego de fútbol tiene la obligación de incluir reglas tan elementales como las faltas con barrera, los penaltys, las tarjetas o la expulsiones. Pero si además se incluyen reglas tan modernas y polémicas como la cesión al portero, este aspecto cobra un interés muy, muy especial.



STRIKER

¿Qué te parecería un juego de fútbol que incluyese lo que te acabamos de enumerar? Pues nada chico, no te lo vas a creer pero, lo que te acabamos de contar no es, ni más ni menos, que un pequeño y poco detallado desglose de algunas de las características del juego que nos ocupa. Si, si, como lo

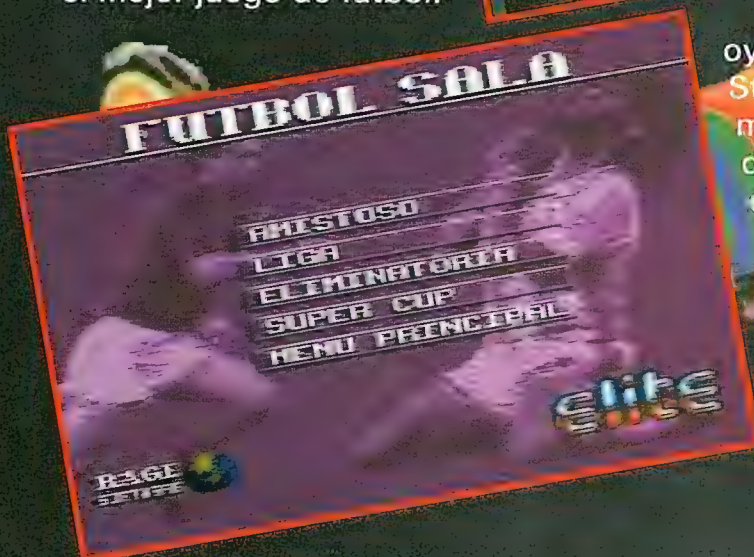
imprescindible Modo 7, Elite ha creado un cartucho en el que se conjugan gran rapidez, magnífico scroll, mejores gráficos y diversión a tope.

Disfrutad mogollón con el ya que, los usuarios de Super Nintendo, vais a ser los únicos privilegiados que puedan jugar con este cartucho en su consola. Por cierto, la música de presentación es de lo mejorcito que he escuchado en una consola. Realmente alucinante ¡Chapeau!

EDUARDO MANOSTIJERAS



como lo prefieras) completarían lo que, a juicio de muchos, sería el mejor juego de fútbol.



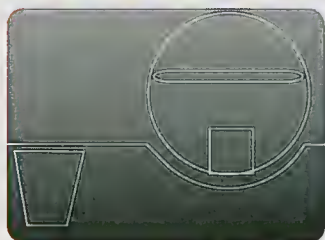
oyes, así es este Striker de Elite, el mejor y más divertido juego de fútbol con que vas a poder disfrutar en tu Super Nintendo. Con ayuda del

VALORACION



PASARELA

MEGA DRIVE



Pasarela:
JUNGLE STRIKE
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía:
ELECTRONIC ARTS
Distribuidor: SEGA.
N. Fases: 9
N. Jugadores: 1

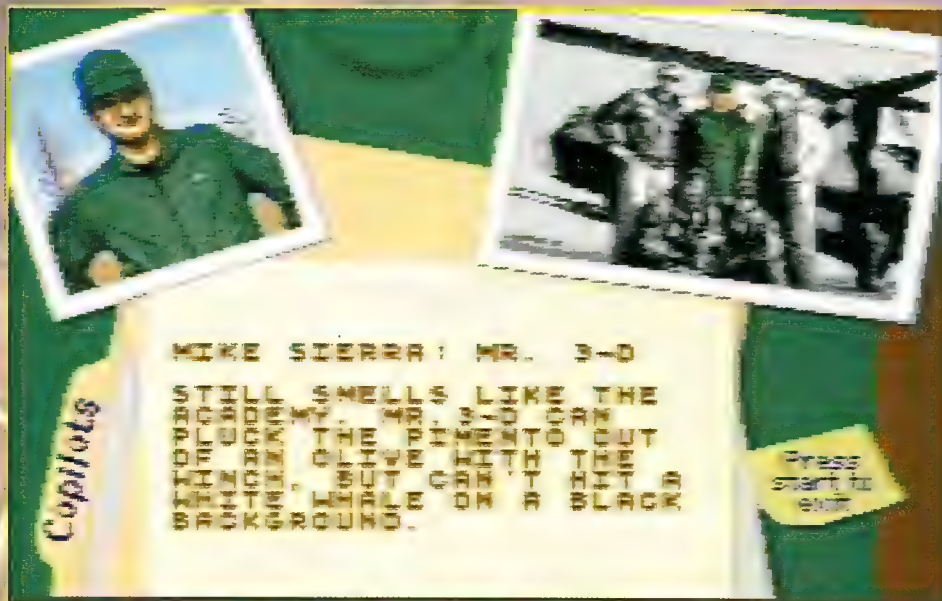
Los que seáis buenos aficionados a esto de las consolas, recordaréis un título que caló muy hondo entre los usuarios de Mega drive y cuya trepidante acción se desarrollaba en pleno desierto a los mandos de uno de esos metálicos, bellos e impresionantes helicópteros que respondían al nombre de APACHE. El juego adolecía de ciertas limitaciones que parecen haberse subsanado en esta nueva e inmejorable versión.

J U N G L E



DEL ECUADOR

STRIKE



En aquella primera parte echábamos en falta, ante todo, una mayor variedad en los escenarios que, tras los primeros niveles, caían una y otra vez en los mismo pero con distinta ordenación. Muchas palmeras, dunas y un poco de mar era todo lo que nos ofrecía aquel cartucho cuyo argumento, nivel técnico y adicción superaba, con mucho, a todo lo que nos invadía por aquel entonces. Por si esto era poco, el juego en sí tenía el maravilloso don de sumergirte por completo en la acción que se desarrollaba en la pantalla de tú televisor. Explosiones, disparos, cazas sobrevolando la árida tierra, todo, absolutamente todo, genial.

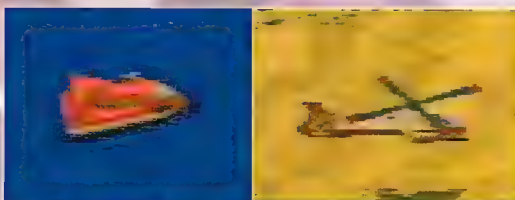
Y LLEGO LA JUNGLA

Sus creadores, quizás con la espina clavada de que lo que habían hecho se podía haber mejorado bastante a la hora de proporcionarle más variedad y opciones, decidieron que había llegado el momento de realizar una

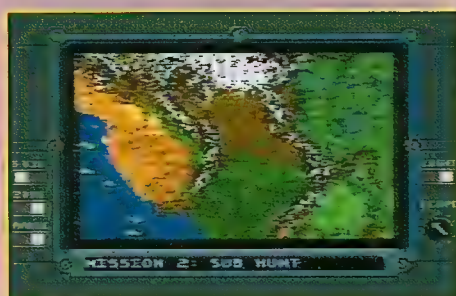


LOS VEHICULOS

Aquí teneis algún que otro ejemplo. Con ellos podréis manteneos en el aire cual colibrí, surcar el cielo a velocidades de vértigo, atravesar mares y lagos a medio metro de este o recorrer las dunas del desierto con la ayuda de una potente moto digna del mismísimo James Bond. Variedad, como podéis ver, no falta en este juego.

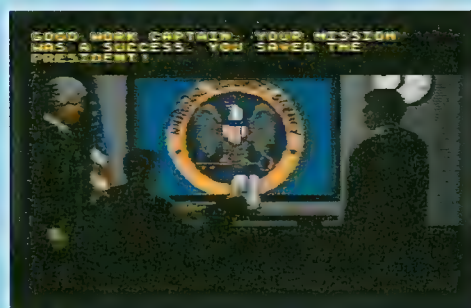


OR AL TROPICO



secuela de este en el que, tanto escenarios como enemigos, cambiarían totalmente de un nivel a otro. Hemos pasado de controlar un simple pero poderoso helicóptero, a controlar cuatro vehículos totalmente diferentes entre sí, desde un Overcraft hasta un F117, pasando por el ya mentado Apache o por una hiper-motocicleta especialmente diseñada para la misión. Los escenarios han pasado de la monótona vista desértica a la superpoblada jungla (vegetalmente

LAS MISIONES



Como recorrer cada uno de los escenarios pegando bombazos a diestro y siniestro puede llegar a ser bastante aburrido, los señores de Electronic Arts pensaron que, para dar mayor emoción al juego, se te podían encomendar misiones tales como la escolta de un pez gordo del gobierno o la destrucción de unos cuantos submarinos nucleares. De nuevo aquí, la variedad es la protagonista.

hablando). De lo salvaje a lo civilizado. Del calor del desierto al frío del Polo Norte. De las pirámides egipcias a las pirámides aztecas. De la nada... al todo.

¿QUE HA CAMBIADO?

Bueno, un poco por encima te lo hemos explicado ya pero, para el que todavía no se haya enterado, he aquí una pequeña recopilación de ellos. Gráficos:

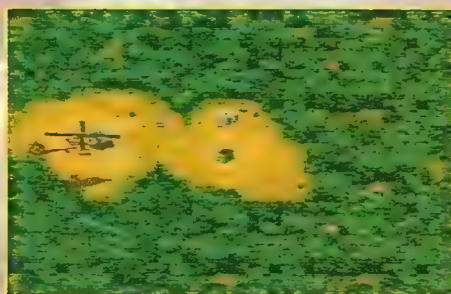
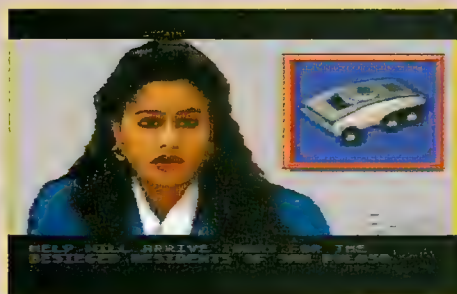
RECOGIDA DE SUMINISTROS

Al tiempo que llevas a cabo tu misión, y ya que tus niveles de fuel y armamento descenderán a velocidades vertiginosas, tendrás la irremediable obligación de recoger bidones de fuel, latas con armamento e incluso, repuestos para tu escudo protector. ¡No te quejes chaval, que para eso te alistaste!



Se han variado los mismos, incluyendo más y mejores escenarios que conseguirán engancharte más de lo que lo hizo su primera parte. Vehículos: Se ha pasado de controlar un único medio de transporte a hacerlo con cuatro. La diferencia se nota ¿No? Sonido: se han mejorado

los efectos sonoros, dotándoles de un mayor realismo y calidad. Misiones: las misiones en esta segunda parte serán mucho más concretas, e irán



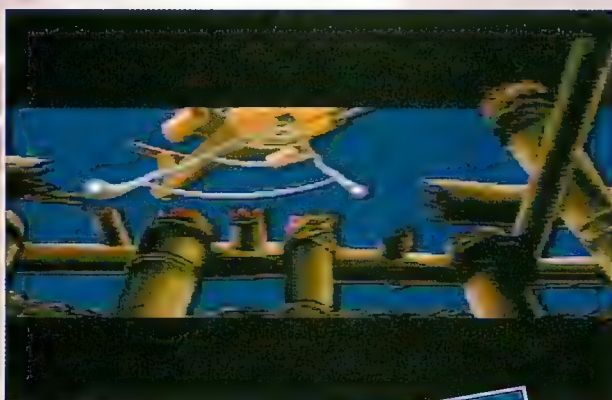
desde la escolta aérea a un presidente del gobierno, hasta la destrucción de varios submarinos nucleares, pasando por el rescate de varios de nuestros compañeros.

EN FIN

Lo cierto es que resulta bastante complicado explicaros todo esto con palabras, por ello, lo mejor que podéis hacer es adquirir este cartucho. Nunca lo lamentaréis y, además, os tendrá horas y horas pegado a la pantalla de tu televisor. Aprovechad ahora que está a punto de acabar el verano.

EDUARDO
MANOSTIJERAS

RECOGIDA DE PRISIONEROS

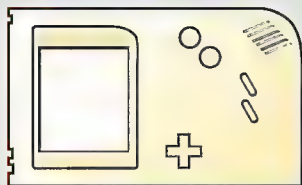


Por desgracia, el resto de compañeros tuyos son bastante torpes en esto de hacer la guerra, y por ello, caen a patadas en manos del enemigo. Tú, que en el fondo

eres un buen compañero, compaginarás las labores específicas de esa misión con el rescate de prisioneros, y es que, no hay nada como ir de bueno por el mundo.



GAME BOY



Pasarela:
MORATAL KOMBAT
Consola: GAME BOY.
Compañía: ACCLAIM
Distribuidor: ARCADIA.
N. Fases: 11
N. Jugadores: 1

Situémonos: coin-op super conocida en el salón recreativo que hay frente a nuestra casa. Deseos irresistibles de que la versionen para nuestra Game Boy. Observamos atónitos la hiper-versión para la Mega Drive de nuestros amigos. Un poco de envidia y, por fin, una versión Game Boy de la dichosa máquina. Y ahora, ¿qué?

M O R T A L

El resultado final obtenido con este cartucho se puede criticar desde dos puntos de vista muy distintos dependiendo de los antecedentes. Uno, el de todos aquellos que han tenido previamente la oportunidad de degustar las exquisiteces de la versión para Mega Drive, y dos, la de aquellos que, sin haber probado antes la mencionada versión, se disponen a jugar,



simplemente, con un nuevo juego de lucha. Los primeros se llevarán una terrible decepción mientras que, los segundos, se verán gratamente sorprendidos.

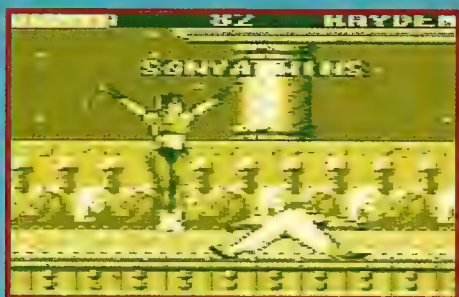
QUESTION D



K O M B A T

MOVIENDONOS

Esta bien, lo siento, dejaré por completo de lado las odiosas comparaciones (y más entre dos consolas tan diferentes entre sí) y me centraré en la



versión Game Boy que es lo que nos interesa. Para empezar, los sprites de los jugadores son de un tamaño considerable que anteriormente no habíamos observado en ningún otro juego de lucha para Game Boy. Y es ese afán por los sprites gigantes es lo que ha provocado que el movimiento de scrolls y personajes se haya visto notablemente perjudicado, representándose en pantalla como una

de personajes y movimientos diferentes que había, no quedase más memoria para incorporar los ya mentados escenarios. Nosotros, en principio, creemos en la segunda de las opciones

O TODOS O NINGUNO

El no saber encontrar un equilibrio adecuado entre gráficos y movimientos, dejando de lado el sonido, puede conllevar problemas como este. Un cartucho

DE EQUILIBRIO



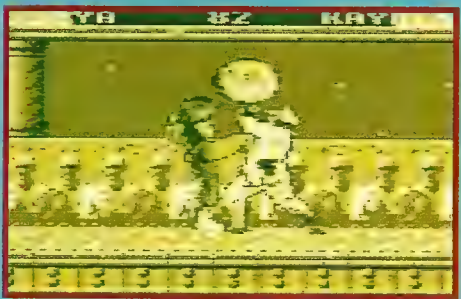
sustancial falta de suavidad en todos los movimientos. Reconozco que siempre he sido un fan de los sprites "hiper-gigantes", es tan solo que no estoy dispuesto a sacrificar otros aspectos por algo tan insignificante.

divertido y bien diseñado en ciertos aspectos pero que, a la hora de la verdad, leña algo en falta. Ese "algo" se llama... equilibrio.



FLOJO, FLOJO

Aquí encontramos el segundo gran fallo a este cartucho. Hay dos posibilidades: Una, que los programadores hayan "pasao" de incorporar más escenarios; dos, que debido a la cantidad



EDUARDO
MANOSTIJERAS



MEGA DRIVE



Pasarela:
ULTIMA SOCCER
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1 ó 2

Si retrocedéis diez páginas en el tiempo, esto es, hasta la página número treinta y cuatro, observaréis que el juego de que se ocupa dicho artículo se asemeja mucho a este que tenemos unos centímetros más a la derecha. Es lógico ya que, aunque su respectivas distribuidoras no tengan nada que ver, el equipo de programación de ambos es, como cabe esperar, el mismo.

U L T I M A



FUTBOLEA

ESPECTACULARIDAD

Entre todos aquellos que hemos tenido la posibilidad de degustar platos tan exquisitos como el mentado Striker, existe la unánime opinión de que semejantes resultados no se podrían haber conseguido sin la ayuda del imprescindible Modo 7 que posee la Super Nintendo. Al versionarse dicho juego a nuestra Mega Drive surge una polémica pregunta:

¿ha perdido esta versión esa espectacularidad de que hace gala en otras versiones? Si y no. Sabemos que tanta ambigüedad no es buena, por ello, os remitimos a las siguientes líneas donde intentaremos aclararos todo este asunto.

"ADICCIOMETRO"

No podemos negar en ningún momento que la versión Super



TESTS O C C E R



mismísimo Striker. Tenemos alguna teoría que pueda explicar esto, como puede ser el hecho de que la cantidad de remates haya sido aumentada considerablemente, así como lo bonito que resulta ver rematar a nuestros jugadores a puerta, belleza que se consigue en parte, y aunque parezca increíble, a la pequeña brusquedad con que se mueven tanto jugadores como campo.

OPCIONES

Como todo buen juego de fútbol, podemos elegir entre jugar contra el ordenador, contra un amigo nuestro o ambos contra el ordenador, así como jugar un partido completo o solamente una medianamente divertida tanda de penaltys. Podemos elegir entre una infinita lista de selecciones nacionales entre las que destaca, con luz propia, la selección española. Opcionalmente podemos elegir la táctica que queremos utilizar, así como la alineación

que pondremos sobre el terreno de juego y que, por otro lado, esperamos no tenga

nada que ver con la que podemos ver actualmente en nuestros televisores. Tiempo de juego, repeticiones, ángulo de vista del terreno de juego, cambios, tarjetas, todo tipo de faltas y penalizaciones

e incluso las más modernas reglas de la International Board se dan la mano en un cartucho que, a nivel de posibilidades, ofrece todo lo que hemos visto hasta ahora y mucho más.

LA ÚLTIMA IMPRESIÓN...

Tu primera impresión, como le ha ocurrido a todos aquellos que conozco, será de cierto escepticismo ante la brusquedad de los movimientos. No te preocupes demasiado, un par de jugadas espectaculares, unas cuantas faltas al borde del área y unos cuantos goles dignos del mismísimo Pelé serán suficientes para engancharte a un cartucho cuyo único objetivo se centra en divertir a niños y mayores.

Como todos sabemos, la última impresión es la que queda... ¿o quizás era la primera? Bueno, da igual, es formidable y punto. Por cierto, la musiquilla, al igual que ocurre con Striker, genial.

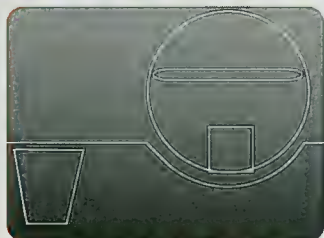
EDUARDO

MANOSTIJERAS

Nintendo es tan espectacular como adictiva, pero, lo que tampoco se puede negar es que, aunque claramente inferior en cuanto a espectacularidad, esta versión Mega Drive tiene ese "algo" que todavía nadie ha podido explicar y que le dota de una hiper-adicción nunca vista en un juego de fútbol, superior, incluso, a la del



MEGA DRIVE



Pasarela:
MORTAL KOMBAT
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: ACCLAIM
Distribuidor: ARCADIA.
N. Fases: 11
N. Jugadores: 1 ó 2

El juego que más impaciencia está provocando en los usuarios de Megadrive está siendo, como no, el inalcanzable Street Fighter II. Desde que se anunció su lanzamiento, ha pasado mucho tiempo y, además, es previsible que aún tarde un poco más. Por ello, se agradece que dicha espera se vea amenizada con un juego de lucha tan completo y alucinante como este Mortal Kombat.

M O R T A L

Cuando hace unos meses nos dejábamos los ahorros en el salón recreativo que había enfrente de nuestra casa, jugando a una espectacular máquina cuyos gráficos, la mayoría digitalizados, empapaban de realismo a todo el juego, pedíamos al cielo que, por favor, apareciese una versión Mega Drive que nos permitiese, entre otras cosas,

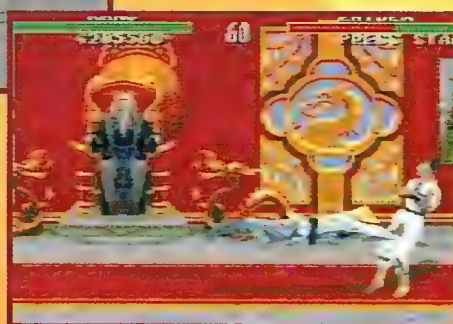
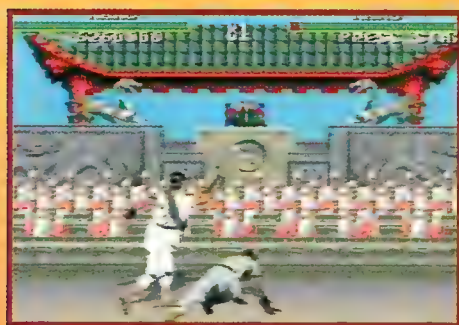
ahorrar para el piso que tanta falta nos hacía.



K O M B A T



El cielo no nos escuchó y, ahora que nos hemos arruinado, ha accedido a que dicha versión se llevase a cabo. Por lo menos nos queda el consuelo de saber

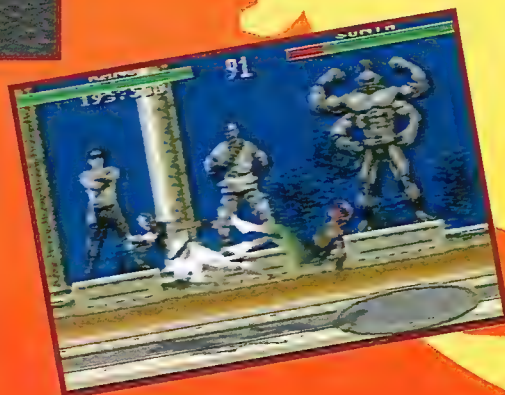


que, lo que tenemos delante, es una verdadera maravilla.



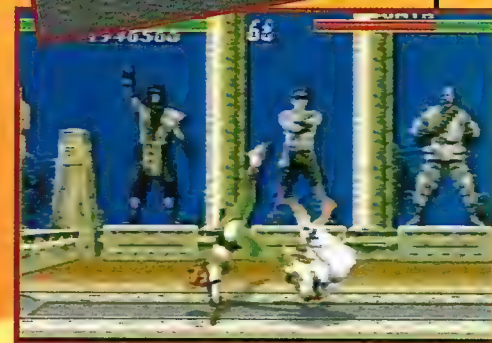
UN KOMBATE A MUERTE

El juego, cuyo desarrollo se asienta sobre las mismísimas bases de los clásicos juegos de lucha, nos permite enfrentarnos, bien contra un amigo, bien contra la computadora. En este segundo modo, tenemos la posibilidad de elegir entre combate de exhibición y combate por la conquista del título. En la lucha por el título, debemos enfrentarnos a cada uno de nuestros compañeros por separado



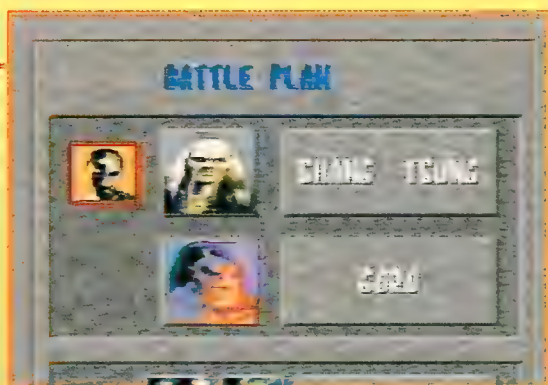
GOLPES ESPECIALES

Como en todo buen juego de lucha, los golpes especiales son parte fundamental en una buena preparación de cara a la conquista del título. Cada luchador tiene uno propio: domínalo y tendrás más de medio combate ganado. Bueno, si no lo dominas del todo, no te preocupes, aún así, el juego es bastante



para, posteriormente, enfrentarnos a ellos por parejas. Una vez superados estos nueve combates, nuestro objetivo se centrará en derrotar al guardian del maestro para, posteriormente, hacer lo mismo con el todopoderoso maestro de las artes marciales.

GOLPES, PATADAS Y CINTAS PARA EL PELO
De todo podremos encontrar en este cartucho. Puñetazos y patadas a mogollón, gráficos alucinantes, luchadores tomados de la vida real y posteriormente digitalizados,



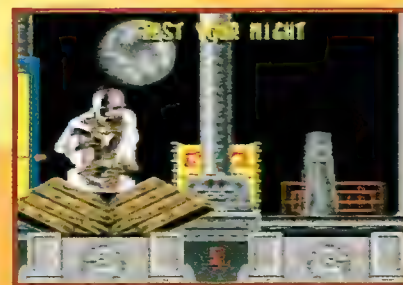
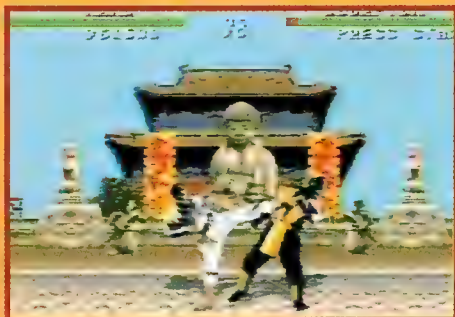
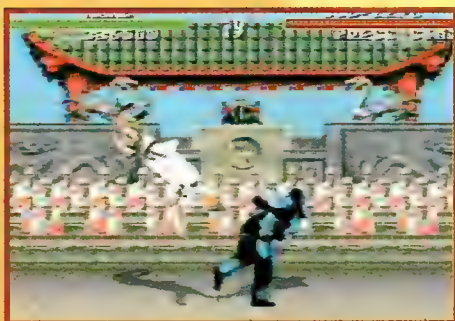
LA COMPETICION

Ya te hemos contado, un poco por encima, en que consiste este modo. Once combates, los seis primeros contra nuestros propios

compañeros, los tres siguientes contra ellos mismos pero por parejas y, los dos últimos, contra el guardián y el maestro respectivamente.

Aclarar que, en el combate de dobles, lucharéis primero contra uno de ellos y, una vez que acabéis con él, lo haréis

Para mejorar nuestra preparación a lo largo del juego, contamos con una serie de pruebas que aparecerán cada vez que acabemos con tres de nuestros enemigos. La prueba, que consiste en partir por la mitad una barra de cierto material con la única ayuda de nuestra mano, será más complicada conforme avancemos por los distintos niveles de la competición.



movimientos suaves y rápidos, sonidos estremecedores y músicas realmente alucinantes. Si todo esto te parece poco, más vale que tires tu consola y te apuntes a un gimnasio, será más real que este juego... pero no mucho.

EDUARDO
MANOSTIJERAS



OK CONSOLES



STORM

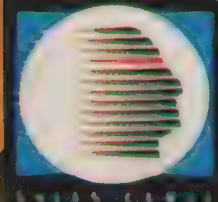


SUPER SWIV

ROD LAND



STORM



OK
SUPER

CONSOLAS



CONCURSO FAX TRONIC GROUP OK SUPER CONSOLAS

SORTEAMOS 400 RELOJES MODELO GAME BOY

¿Te gustaría ganar un original reloj tan consolero como una Game Boy?
Pues es muy fácil. Tan solo tienes que rellenar con tus datos el cupón
que aparece en este anuncio y en los dos siguientes números de Ok
Super Consolas (solo se admitirán los originales, no fotocopia) y enviar
los tres cupones a la dirección de nuestra revista:



OK SUPER CONSOLAS

Plaza República del Ecuador
Nº2-1ºB.
28016 MADRID

**Participarás en el sorteo de estos
originales relojes. Animo,
escribenos, seguro que tendrás la
suerte de conseguir uno.**

Bases del concurso:

- Entre todas las cartas recibidas con los tres cupones se realizará el sorteo de los relojes ante Notario.
- El sorteo se realizará el día 10 de Septiembre ante Notario y la lista de ganadores se publicará en el número siguiente a la fecha del sorteo.
- La participación en este sorteo implica la aceptación de las bases del mismo.

**CUPON CONCURSO (III)
FAX TRONIC GROUP OK SUPER CONSOLAS**

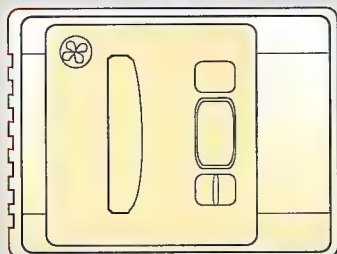
Si, deseo concursar en este maravilloso y apasionante concurso para conseguir completamente gratis el fantástico reloj GAME BOY.

Nombre:		1º apellido:	
2º apellido:		Domicilio:	
Piso:		C. Postal:	Provincia:
Edad:	Profesión:	Teléfono:	
Firma:			

RECORTA Y MANDA ESTE CUPON A LA SIGUIENTE DIRECCION:
Editorial Nueva Prensa (CONCURSO RELOJ GAME BOY)
Pza. Ecuador, 2 1ºB 28016 Madrid

CONCURSO FAX TRONIC GROUP OK SUPER CONSOLAS

**SUPER
NINTENDO**



Pasarela: PUGSLEY'S
SCAVENGER HUNT

Consola:

SUPER NINTENDO.

Compañía: OCEAN

Distribuidor: .ARCADIA

N. Jugadores: 1

Aquí están de nuevo. Son ellos. Los mismos personajes que contribuyeron a que aquel Addams Family se convirtiese en uno de los mayores éxitos del 92, que han vuelto de la mano de Ocean con nueva apariencia incluída. Si, si, como lo oyes, vuelven en forma de "toon" para dar vida a un cartucho cuyo éxito está más que asegurado.

PUGSLEY'S



**ASUNTOS
DE FAMILIA**

SCAVENGER HUNT



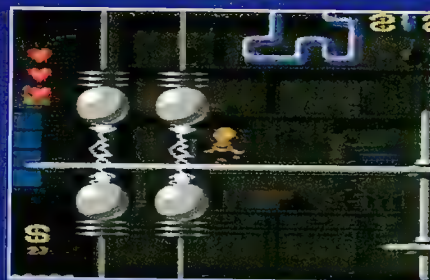
El inolvidable '92 nos trajo, entre otras muchas cosas, la inolvidable visita de unos simpáticos y monstruosos personajes que respondían al familiar nombre de Addams Family. De entre los miembros de dicha familia, destacaba con luz propia el simpático y torturado chaval al que su hermana,

personaje macabro donde los haya, maltrataba sin compasión. Dicho personaje, que respondía al grito de "Pugsley" es el protagonista en esta nueva aventura de tan original familia y en la que la ayuda del resto de miembros será determinante.

PASEANDO

El juego en sí, que recuerda en el planteamiento al ya mentado Addams Family, nos propone recorrer cada una de las habitaciones y compartimentos de la casa, en busca de los ingredientes necesarios para preparar la poción mágica que permita... bueno, mejor averiguadlo

DE NIVEL EN NIVEL



Completar cada uno de los niveles en un orden específico puede facilitar, en mucho, la conclusión de esta aventura. El por qué de esto se deduce de la imposibilidad de atravesar ciertos niveles sin la ayuda de ciertos objetos que debemos haber conseguido en un nivel anterior. Por supuesto, el

computador no te marca el camino a seguir, pero eso sí, con un poco de tiempo y de práctica todo se andará.



DRINK THIS SHRINKING POTION
IT WILL HELP YOU A LOT

LA FAMILIA... ADDAMS



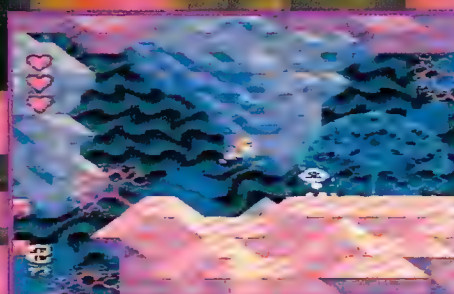
He aquí algunos de los miembros de tan monstruosa familia. Cada uno tiene su habitación y, cada habitación, su ingrediente oculto. Realmente no sabemos que crían en sus habitaciones,

pero la cantidad de seres y objetos maléficos que se puede encontrar en dichas habitaciones rebasa todo lo visto hasta el momento. Si no te lo crees, echa unas partiditas.



vosotros. Así, recorreremos lugares tan diferentes entre sí como el ático o el laboratorio, en cuyas estancias los objetos serán de un tamaño descomunal en comparación a nuestro querido personaje (¿comprendéis ya el por qué de la poción mágica?). Si conseguimos atravesar con éxito las distintas fases, al

final de estas encontraremos el típico enemigo de final de fase cuyas intenciones, para no faltar a la regla, se centra en destruir todo aquello que tenga relación con el desgraciado jugador. Si conseguimos vencerle, caerá en nuestro poder uno de los ingredientes de la famosa poción.



ANTE TODO, DIFICULTAD

Como no todo iba a ser tan fácil, debemos recorrer cada uno de los niveles en un orden preestablecido que solamente aprenderemos cuando hayamos jugado algo más de mil partidas. Esto, en realidad, no quiere decir que el juego sea complicado, tan solo significa el hecho de que el juego es poco fácil. Si a esto le unimos el hecho de que nuestro personaje,



EL "ARAÑO"

Como muestra de los extraños seres que vais a encontrar en las habitaciones de la mansión, aquí va la foto de este "araño" cuyo tamaño puede resultar un tanto excesivo. ¿O quizás debamos atribuirle los problemas de estatura a nuestro "pequeño" colega Pugsley?



EL "TENTACULO"

Podías pensar perfectamente que el "araño" que te hemos mostrado antes no es más que una pequeña arañita observada por medio de microscopio y que nosotros hemos "pegado" a una de las fotos de la pantalla. Para que veas que la cosa va en serio, he aquí la foto de un auténtico "tentáculo" en posición de ataque. ¡Para no contarlo!



además de ser un poco imberbe, es bastante torpe, llegamos a la conclusión de que este juego no se va a dejar jugar en sus primeras partidas. Eso sí, no nos confundamos, con mucha, mucha práctica, el juego es "acabable", por ello... ¡No desesperes!

EL TECNICO

Consultando con nuestro técnico, hemos llegado a la conclusión de que, semejante obra de arte, se conservará en los museos del software como uno de los cartuchos que más simpatía derrocha en todos sus gráficos. Estos son maravillosos, tanto como los varios planos de scroll, los movimientos, los sprites y, por supuesto, la magnífica música que tanto éxito cosecho en su momento. Hablando de técnica, para terminar os comentaré el magnífico efecto visual que se consigue en la fase del ático: una bola de cristal, un escenario y la bruja maluja al fondo. Digno de mención.

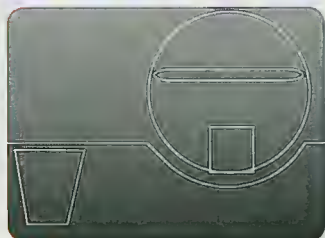
Si te gusto la Familia Addams, este es tu juego. Si no te gusto la Familia Addams, este no es tu juego... pero seguro que te gusta.

EDUARDO
MANOSTIJERAS

VALORACION



MEGA DRIVE



Pasarela:

JACK NICKLAUS

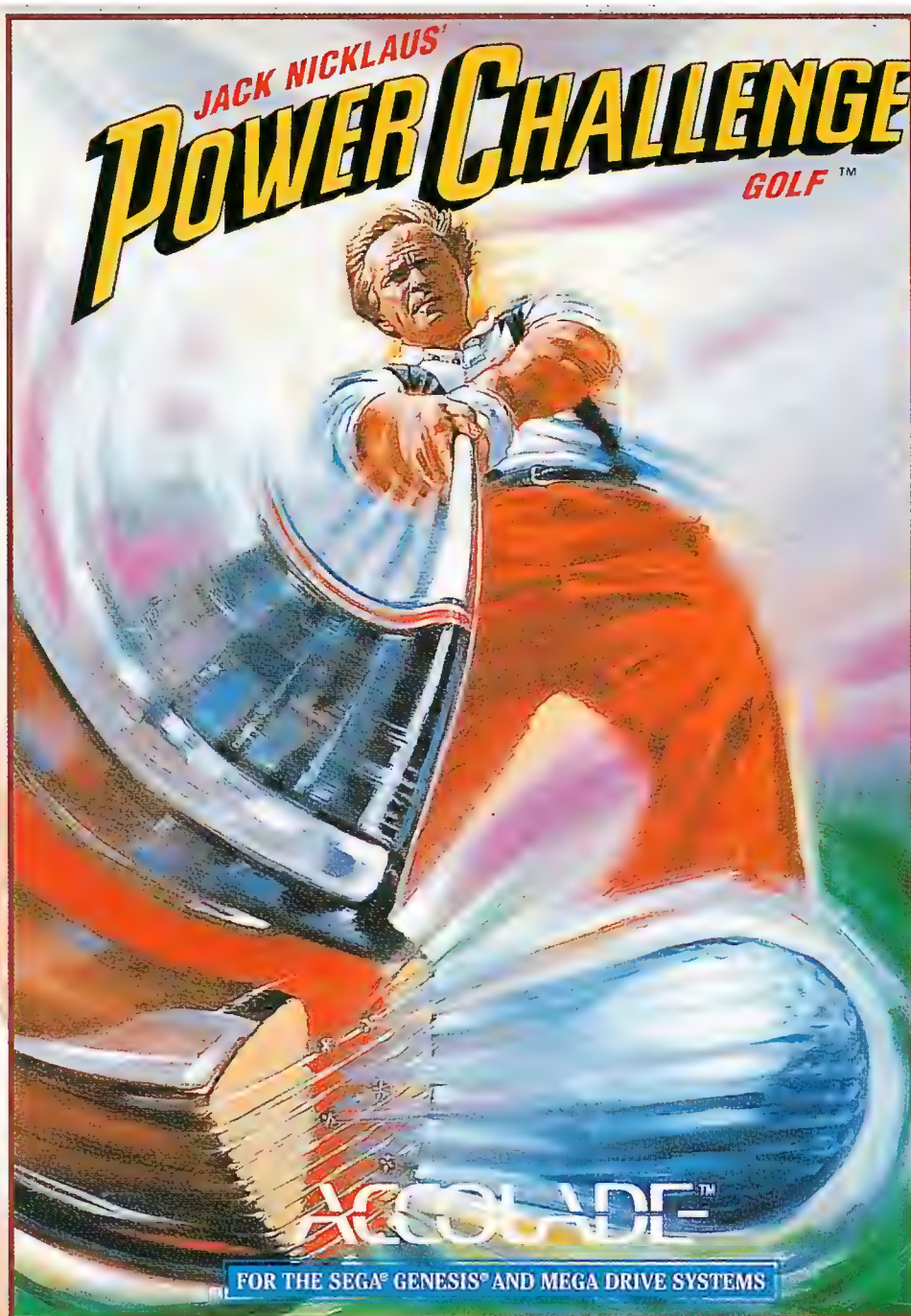
Consola: MEGA DRIVE.

Compañía: ACCOLADE

Distribuidor: ARCADIA.

N. Jugadores: 1 a 4

Agonizante como está el verano del 93, se nos ha ocurrido que podría ser una buena experiencia el iniciarnos en el fabuloso mundo del Golf. Como alquilar campo, palos y coche puede ser bastante caro, aquí os presentamos una económica forma de practicar dicho deporte. Además, lo haréis de la mano de un inmejorable maestro, el mismísimo... Jack Nicklaus.



Efectivamente, por una ínfima cantidad de dinero, podréis jugar, no una, sino diez, mil, cien mil veces o hasta que os hartéis, a este Jack Nicklaus Golf en el que el viento y la lluvia se verán reservados para nuestros queridos sprites y en el que siempre, siempre conseguiréis golpear a la pelota (¡aleluya!).

Con un poco de práctica, podréis llegar hasta niveles de juego similares a los de Jack Nicklaus, Nick Faldo, Greg Norman e, incluso, el mismísimo Ballesteros en sus buenos tiempos.

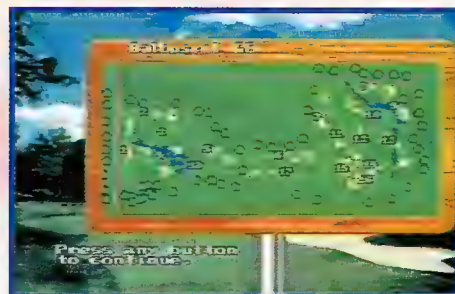
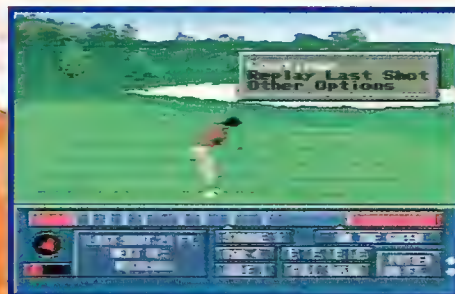
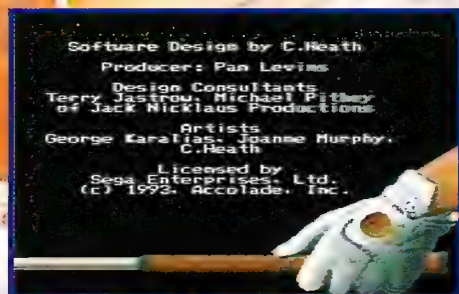
DE MENUS

Para comenzar el juego, disponemos de un menú repleto de opciones en el que podemos configurar el juego a nuestra

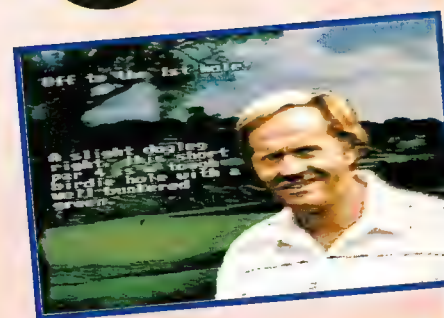
medida. Desde hacernos socios del club de golf hasta practicar en un hoyo, pasando por la participación en un auténtico torneo de Grand Slam, así como hacer un recorrido completo sin más pretensiones que el de divertirse, liberándonos así de la tensión que supone el participar en el modo competición.

Y antes de comenzar a golpear (bonita palabra) debemos elegir el campo en que vamos a hacerlo, las condiciones climatológicas que van a imperar en él, así como el jugador que vamos a manejar y los palos que deseamos llevar, indicándole, sobre todo, a que categoría pertenecemos (desde mujeres que es la más fácil, hasta profesional que, lógicamente, será la más chungu).

JACK NICKLAUS



GOLFEANDO CON JACK



GOLFEANDO

Ya estamos en el campo de golf. Los pajarillos cantan, las mariposas revolotean a nuestro alrededor agobiándonos un poco más gracias al calor que reina en pleno desierto. Colocamos la pelota en el "tee" y nos disponemos a pegarle con nuestro "driver". No está mal, un par cuatro y la hemos situado justo en el centro de la calle. Corremos hacia ella y nos disponemos a golpearla con "hierro 2" en busca del Green. Bueno, no está del todo mal, nos hemos quedado a unos metros de este. "Chipeamos" y la colocamos



lo más cerca posible del hoyo. Nos toca "patear" a cincuenta centímetros del hoyo aunque, con ayuda de los gráficos de desnivel que nos proporciona el juego, esto promete ser tarea fácil...

FINALIZANDO

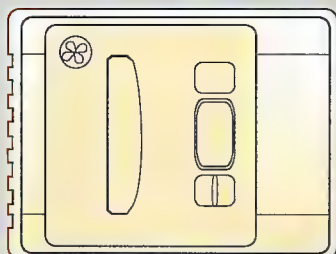
Ya que estoy abligado a dar mi opinión sobre cada juego que comento, te puedo decir que este es el mejor juego de Golf que vas a encontrar en tu Mega Drive. El campo, que podremos observar desde cualquier ángulo, está muy bien representado dejando ver bunkers, greens y demás accidentes naturales con un realismo muy alto para las posibilidades gráficas de nuestra querida Mega Drive. Se le puede reprochar una ligera falta de continuidad entre golpe y golpe que puede provocar, en ciertos momentos, un poco de cansancio.

Por lo demás, muchas posibilidades, buen movimiento y muy agradables gráficos. No creemos que con nuestra Mega Drive se pueda conseguir algo mejor que esto, por ello, si te interesa el Golf, este es tu juego.

● ● ● ● DOCTOR JONES



SUPER NINTENDO



Pasarela: **SUPER
JAMES POND**
 Consola:
SUPER NINTENDO.
 Compañía:
ELECTRONIC ARTS
 Distribuidor: **ARCADIA.**
 N. Jugadores: 1

¿Quién conoce a un personaje más simpático, apuesto, guapo, rápido, valiente, eficiente y marchoso que James Pond? ¿Quién conoce a un agente sub-acuático más sub-acuático que este? ¿Quién me puede decir a que extraña especie pertenece este Robocod? Es él, el inigualable... Super James Pond, codename: Robocod.

S U P E R



EL REGRESO DE UN HEROE

Un de los más conocidos héroes aparece en

nuestras consolas con la saludable intención de divertirnos como ningún otro

cartucho lo ha hecho hasta ahora. Su nombre es James Pond, James para los amigos, él es todo un héroe que hará que los minutos sean segundos frente a tu televisor.



LICENCIA P

JAMES POND

todos sus misterios, primero tendrás que buscar en un castillo de hielo cuyas puertas se irán abriendo a tu paso para que, de esta manera, puedas acceder a todas las estancias del juego. Una vez dentro de estos niveles y tras atravesar sus grandes puertas, a través de las cuales pasarás si no tienen el candado puesto, tendrás que ir en busca de la salida (para

que demonios habremos entrado), la cual, te aseguro, siempre estará escondida en los lugares más inaccesibles del nivel para darle más adicción e intriga al juego



EL MUNDO HELADO

James te sumergirá en un mundo de hielo del que tendrás que desvelar



ARA AGRADAR

(aunque reconocemos que, en ciertos casos, la situación puede llegar a ser desesperante).



LOS ENEMIGOS

Tus enemigos deberán ser eliminados con el

tradicional y clásico método de "pisotearlos sin piedad" y así poder llegar, con la ayuda del "super-estiramiento" de James Pond, a plataformas a metros y metros de altura por encima de ti ya que James Pond es capaz de estirarse hasta lo inimaginable siempre y cuando un enemigo no choque con su estructura.



JAMES

Con tu amigo James, tendrás la posibilidad de mirar arriba



y abajo para comprobar si las sorpresas que depara una posible caída libre son agradables o no. En nuestro descenso, podremos encontrar cosas tan agradables como objetos que nutrirán nuestro desamparado marcador, o tan desagradables como un buen amasijo de pinchos bien afilados. Si quieres, también tienes la posibilidad de convertirte en



una rolliza bola para ocupar menos.



"DONU-SEANDO"

Decenas de objetos irán aumentando tu puntuación que, a buen

seguro, se incrementará exponencialmente, ya que estoy seguro que no podrás dejar de jugar con un cartucho como este. Si no lo creés así, tan solo debes recorrer cada una de las estancias del juego ya que, lo que encontrarás tras las inmensas puertas del castillo de hielo harán tus delicias.

demás lo bien que nos lo podemos llegar a pasar con estas maravillas de la tecnología. Imprescindible en cualquier juegoteca que se precie.

ENRIQUE MALDONADO
ROLLIZO



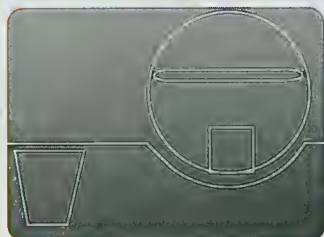
NUESTRA OPINION

La música es muy amena y entretenida, dándole ese toque de

enviciamiento que a todos nos encanta sentir cuando nos ponemos a los mandos de nuestras super consolas, queriendo olvidarnos de lo que ocurre a nuestro alrededor y demostrando a los



MEGA DRIVE



Pasarela:
STRIDER II
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: CAPCOM
Distribuidor: SEGA.
N. Fases: 5
N. Jugadores: 1

Uno de los primeros juegos de que pudiste disfrutar en tu Mega Drive cuando esta, por fin, hizo aparición en España, fue el super-adictivo y espectacular Strider. Si no tuviste suficiente con aquella primera dosis de acción, aquí vuelve de nuevo nuestro héroe, eso sí, con mucha mas acción y gráficos. Y si no, atentos.



STRIDER V

EL "ARGU"

Buscando allá, en aquel polvoriento diccionario de inglés el significado de la palabra Strider, nos encontramos con algo así como "el que anda a zancadas" (hombre, no va a andar a palmadas), definición que, obviamente, no nos sirve de mucho.

Trás haber probado de todo,

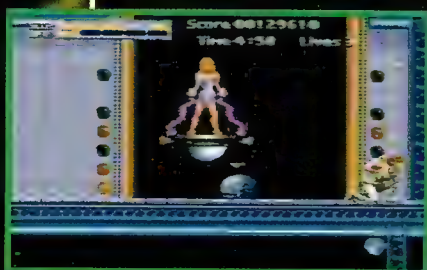
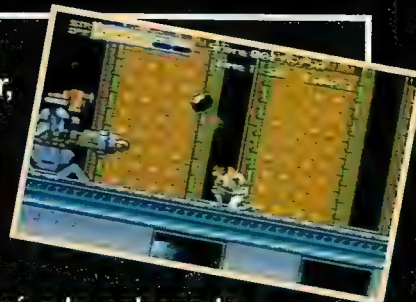
nos decidimos, por fin, a consultar lo último que se nos habría pasado por la cabeza: El libro de instrucciones (no os riais que es lo último que haceis siempre). Allí comprobamos que "Strider" no es, ni más, ni menos, que el nombre de la secta a la que pertenece nuestro aguerrido luchador quien, preparado ya para emprender aventuras

STRIDER II

inimaginables (ahora nos enteramos de que la primera parte de este juego solo fue un entrenamiento), se enfrentará a las fuerzas del mal con cuyo líder, el temido Master, tiene algunas cuentas pendientes (y a la novia también, pero eso es lo de menos).

BARRERAS

En ciertos lugares del complejo militar, podrás encontrar estos desagradables robots que intentarán dar con tus huesos en el suelo (eso sí, después de haberte propinado un buen "misilazo"). No te preocupes, cuando se te acabe la partida te vendrá a la cabeza la forma exacta de acabar con dicho "bisho". Suele ocurrir



LA DRUJA MALUJA

Si no es el personaje que más veces ha intervenido en un juego de videoconsolas, poco le falta (aunque todos quisiésemos que siempre la caracterizaran así). Sale con un par de látigos (que peligro) dispuesta a cancelar tu cita con el temido Master (por tener que acudir a tu propio entierro, se supone).



ESTRIDENTE

Trás la historia que nos hemos montado para dar entrada a este magnífico cartucho,

saber y nunca te atreviste a preguntar sobre este juego. El juego en sí no ha cambiado mucho, tu personaje (aunque con añitos y "kilos" de más)

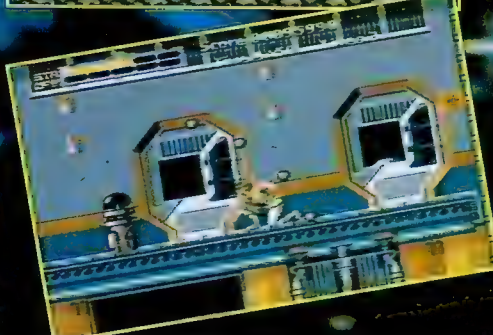


S MASTER



vamos a explicarte en detalle todo lo que siempre quisiste

sigue siendo tan rubio y fuerte como siempre (tranquilas



EL "NONI"

Esta "Navecilla Obesa No Identificada" será la señal que te indicará que el final de este adictivo juego está cerca. Te costará un ratillo acabar con el dichoso aparato, pero bueno, peor te fue con las matemáticas de segundo. Valor y... ¡al toro! (obeso).



chicas, solo es un sprite), tus armas siguen impasibles al paso del tiempo (incluido tu mortal shuriken). En fin, que sigue siendo Strider.

Por supuesto, lo que si se ha cambiado han sido los escenarios y los enemigos (tanto convencionales como de final de fase), incluyendo unos estupendos gráficos que se merecen el calificativo de notable alto (casi diría que sobresaliente). Los movimientos respetan el aspecto fundamental que todo juego debería tener, este es, el de la respuesta al control de mando, algo que puede parecer totalmente secundario pero que, sin embargo, puede fastidiar a más de uno (se me ha olvidado decir que en el juego que nos ocupa, la respuesta a nuestras instrucciones es perfecta).

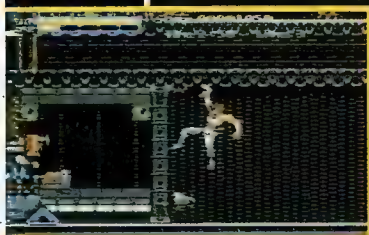
¿Y la música? Tranquilo chico/a. Tan alucinante como el resto del programa. Tan alucinante como la propia

adicción que desborda no por los cuatro, ni los diez, ni los mil, sino por los millones de costalazos que te vas a pegar en cada partida.



COLGADO

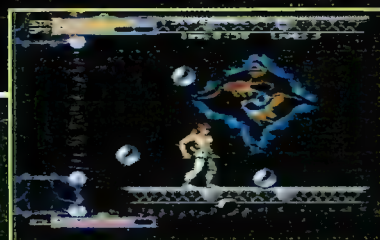
Cual canción de nuestros queridísimos "Secretos" nuestro apuesto y aguerrido personaje se colgará de paredes y techos y, en definitiva, de todo aquello colgable que encuentre en su camino. No es una práctica muy habitual, pero cosas peores hemos visto.



EL MAGO

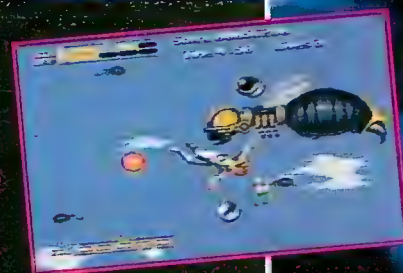
¿Es un NONI? ¿Un Dragón? ¿La bruja Maluja? No. Es el horripilante, esperpéntico, detestable y engreído...

Mago Master. A causa de las increíbles peleas que mantuvimos con tan "simpático" personaje, nuestra plantilla quedó reducida a la mitad. Los resultados merecen la pena.



LA ADEJA "YAYA"

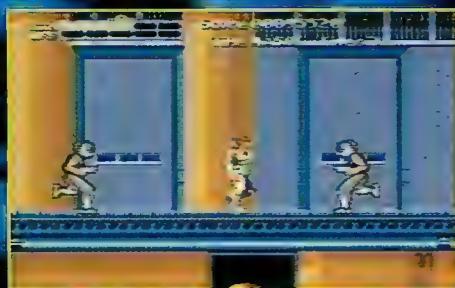
Este "pequeño animalejo", tía de la archiconocida abeja Maya, no tiene muy claro si en realidad es una abeja o una avispa. Como la cuestión tampoco nos tiene muy intrigados al resto de lectores, no hemos hecho demasiado incapié en intentar averiguarlo. Además, así nos queda la duda.



EL DRAGON

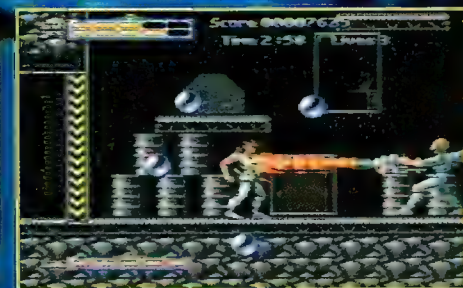


Como no sabemos realmente que hace "este" animalejo en un juego del espacio (suponemos que le habrán contratado por dos duros), hemos decidido publicar una foto suya con la esperanza de que, en un futuro no muy lejano, los directores se acuerden de él para nuevas producciones.



Un poco chunguillo, eso sí hay que reconocerlo. Pero nada más.

JUAN CARLOS SANZ
FERNANDEZ. "MAY".



VALORACION



INFORMATICA FACIL

Todos los
meses con
un disco de
3,5"

El apasionante mundo de
la Informática
en tus manos.

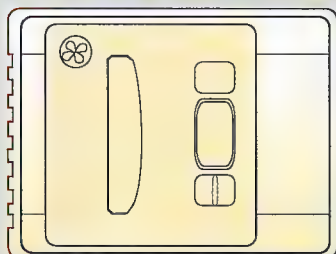
Cada mes
podrás
encontrar en
sus páginas
todo lo que
necesitas para
entrar
definitivamente
en el mundo
del PC.
¡Por fin una
revista que
trata el mundo
del ordenador
a un nivel
sencillo apto
para cualquier
usuario de PC!



E.G.
EDITORES
S.A.

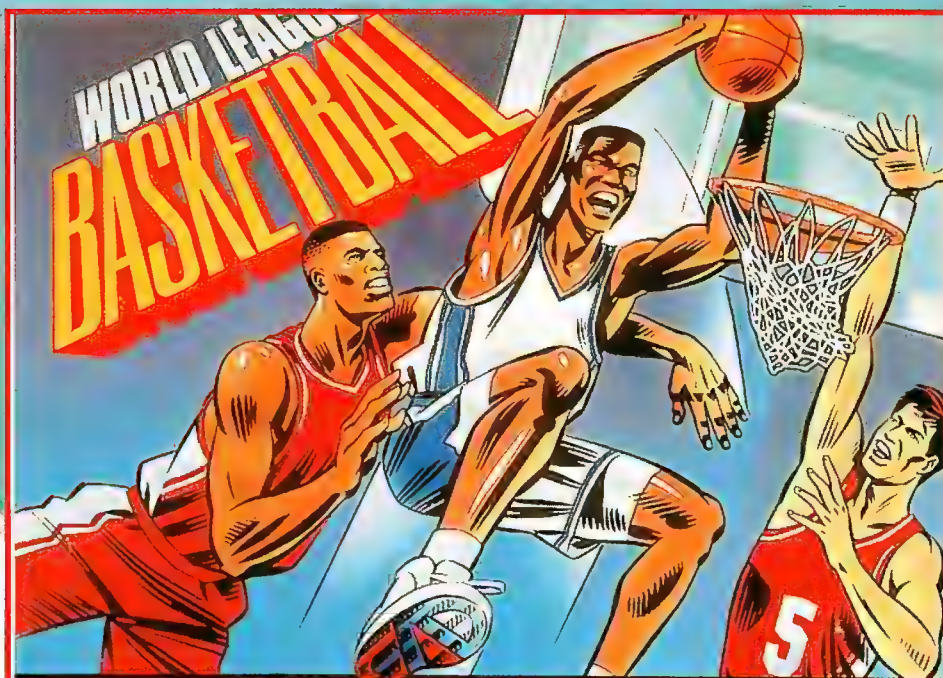
Pza. República de Ecuador, 2 - 28016 MADRID. Tno: (91) 457 94 24 Fax: (91) 458 18 76

**SUPER
NINTENDO**



**PASARELA: WORLD LEAGUE
BASKET**
CONSOLA: SUPER NINTENDO
COMPAÑIA: HAL COMPANY
DISTRIBUIDOR: ERBE
N. JUGADORES: 1 ó 2

Trás la decepción sufrida este verano con la actuación de la selección española de baloncesto en el Europeo, de lo que menos podría tener ganas uno en estos momentos es de ponerse frente a un juego de "basket". La cosa cambia si el juego en cuestión es tan bueno, por lo menos, como este World League Basketball.



Lo que más le sorprende a uno cuando comienza a jugar por primera vez con este cartucho es, sin duda, la fascinante perspectiva que utiliza el juego. Con ayuda del archiconocido Modo 7, se ha creado un juego increíblemente realista al que tan sólo se le puede achacar una pega: la escasa suavidad en los movimientos de cancha y jugadores. Comenzando por el principio, lo primero que aparece ante

nosotros es una serie de opciones que nos dan la posibilidad de seleccionar ciertos aspectos básicos que afectarán al desarrollo del juego, entre los que destacan claramente la elección de tiempo y equipos. En esta última, brilla con luz propia la cantidad de equipos a los que podemos optar y que se encuentran repartidos por continentes, dentro de los cuales podremos encontrar

LOS EQUIPOS

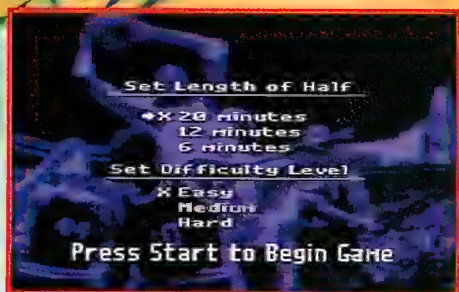
Como ya te hemos dicho, vas a poder elegir entre más de medio centenar de equipos de todo el mundo (fruto de la prolífica imaginación de los programadores), incluidos los Madrid Bullfighters y los Barcelona Eagles. Además, podrás ver la alineación de cada equipo, así como las estadísticas globales y personales de cada equipo y jugadores.

Madrid, Spain		Gonzales	
Full Season Record 23- 9		35 Forward 6' 9"	
Conference Record 12- 6		Game Averages	
Name	Pos	Points	Rebounds
35 Gonzales F		19.8	5.4
21 Carreras C		12.5	3.2
21 Diaz C		12.5	3.2
16 Pesta C		12.5	3.2
33 Vargaz F		12.5	3.2
16 Pesta F		12.5	3.2
Team Total 45.0		3 Point	35.0



REALID

WORLD LEAGUE BASKETBALL



equipos como los Toreros de Madrid o los Aguilas de Barcelona.

CUESTION DE ESTETICA

Decididos a hacer un juego de baloncesto, sus programadores pensaron que, lo mejor que podían hacer, era dotarle de algo "totalmente" espectacular que lo diferenciase del resto de cartuchos que abordan el mismo tema. La solución, una perspectiva en la que nuestro jugador permanece en el centro de la pantalla al tiempo que, cancha y jugadores, se mueven a su alrededor como si con una cámara de video fuésemos

filmando. La pega es que los movimientos no son todo lo suaves que cabría esperar aunque, con el tiempo, esto será más una anécdota que un defecto.

¿INSUPERABLE?

Como todo en este mundo, este juego será superado por otro que incorpore nuevas técnicas y perspectivas que le hagan aún más espectacular. Por ello, cabe preguntarse: ¿qué serán capaces de crear los futuros programadores? ¿Quizás el baloncesto en realidad virtual? Para eso todavía queda mucho tiempo, pero, por el momento,



nos hace ilusión pensar que así será algún día, aunque a decir verdad, prefiero jugar con mis amigos y una canasta real.

LA PERSPECTIVA

Es sin duda una verdadera maravilla y el punto fuerte de este cartucho el observar cómo la cámara sigue al balón hasta introducirse en la canasta, o cómo nuestro jugador corretea por todo el campo sin apartarse del centro de la pantalla. Al principio puede marear un poco, pero en poco tiempo te acostumbrarás.



JUAN CARLOS SANZ FDEZ

VALORACION



AD VIRTUAL

GAME BOY



Pasarela:
SUPER JAMES POND
 Consola: GAME BOY.
 Compañía: ACCOLADE
 Distribuidor: ARCADIA.N.
 Jugadores: 1

Este extraño ser, que responde al nombre clave ROBOCOD, tiene el privilegio que supone ser el más simpático personaje que ha pasado por nuestra consola. Ni siquiera el mismísimo Sonic o el veterano Mario aportan unas formas tan divertidas, unos movimientos tan graciosos y una mirada tan pícaro. En definitiva, ¡Viva el Rey Robocod!



S U P E R



COD... ROB

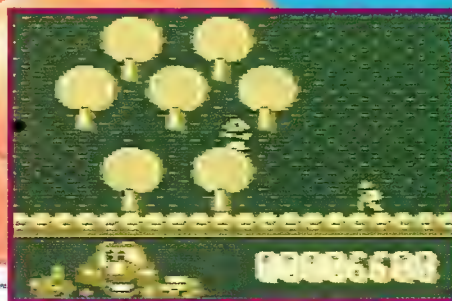


Tan singular privilegio obliga a protagonizar cartuchos en los que la calidad y la diversión deben situarse en un nivel muy alto. En la Mega Drive, al igual que en la Super Nintendo, estos niveles se

mantenían a una altura considerable. ¿Y en nuestra Game Boy? Bueno, digamos simplemente que no es lo que esperábamos, o, por lo menos, lo que se merecía un personaje como este.

ROBOCOD

Ya te hemos dicho que es el personaje más simpático que ha pasado por nuestras consolas. Lástima que en esta versión Game Boy no se le pueda apreciar con mayor detalle. Sobre todo echamos en falta el bailecillo que se marcaba cada vez que le dejábamos quieto o le subíamos en ascensor. Esperamos que pronto vuelva, aunque en un mejor cartucho.





JAMES POND

Y... ¿COMO ES EL?

El error que han cometido sus programadores a la hora de crear el mentado juego, es tan sencillo como aparatoso.

OCOD

Es más, creo que esos errores se podrían incluir, perfectamente, en el decálogo de errores en que nunca debería

incurrir un programador. Y esto tan elemental a lo que nos referimos no es, ni más ni menos, que el incluirle al cartucho unos gráficos tan pequeños como poco detallados y unos scrolls tan bruscos como la caída de la peseta en el último año.



COMPARANDO

Imaginemos ahora que el juego incorpora unos sprites medianamente grandes, podríamos pensar: "Bueno, es lógico que los scrolls se resientan de ello". Si, vale, pero es que, en el caso que nos ocupa, el sprite de nuestro personaje es tan minúsculo e irreconocible que no sabemos si de verdad

E.F.E

He aquí uno de los imponentes y horripilantes enemigos de final de fase. Este "cachorro" de osito de peluche ha criado en su trasero una serie de pinchos que le vienen de perlas cada vez que desea acabar con el James Pond de turno. Por supuesto, mucho pincho pero poco seso, por eso lo mejor será darle un par de golpes en la cabeza mientras estudia. Bloqueo mental y... a estirar la pata.. de peluche. Sin embargo y por desgracia los demás no son tan fáciles...



Mario Land 2: inmensos sprites, inmensos gráficos, aun mejores scrolls e infinita adicción.

El que no lo consigue es porque no quiere... o porque no puede, pero en esto último no creo.

EDUARDO MANOSTIJERAS

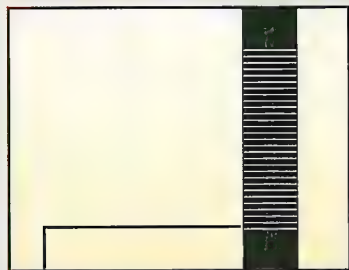
VALORACION



es Robocod o Monserrat Caballé con el pelo cortado al cero. Es más, si apuramos un poco, te puedo poner un ejemplo clarísimo: Super

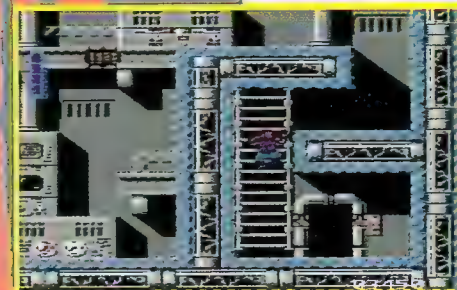
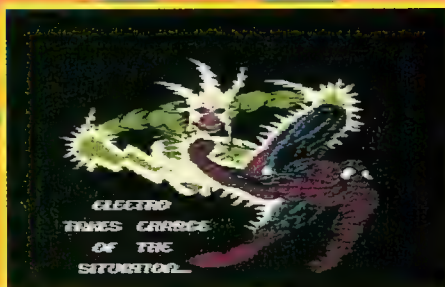
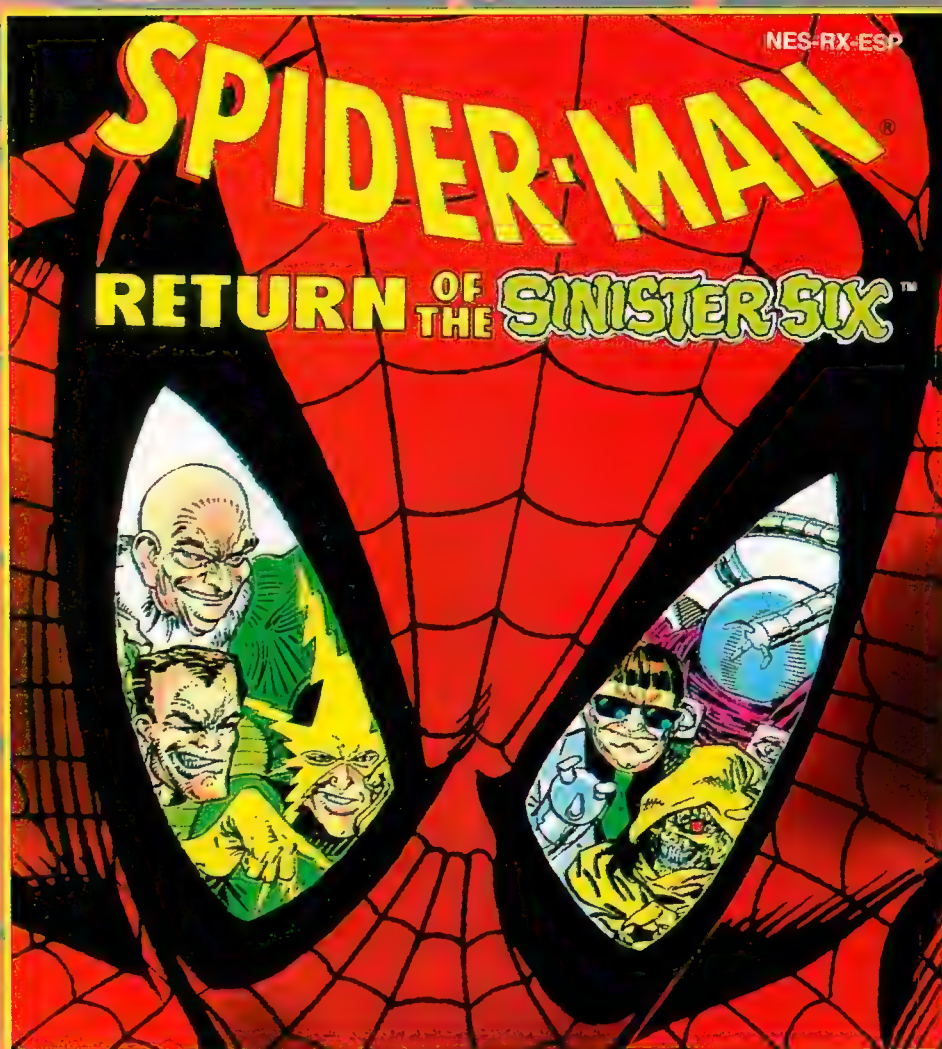
PASARELA

NINTENDO



Pasarela:
SPIDERMAN
Consola: NINTENDO.
Compañía: L.J.N.
Distribuidor: SPACO.
N. Fases: 6
N. Jugadores: 1

Estamos casi completamente seguros que a la pregunta ¿cuales son los tres super-heroes más famosos?, una respuesta lógica sería que entre esos tres se incluyese el nombre de Spiderman. Por tanto, a personaje popular, juego para consola al canto (y no es el primero).

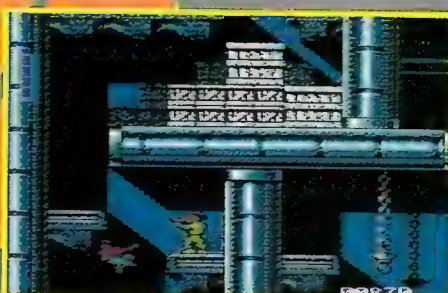
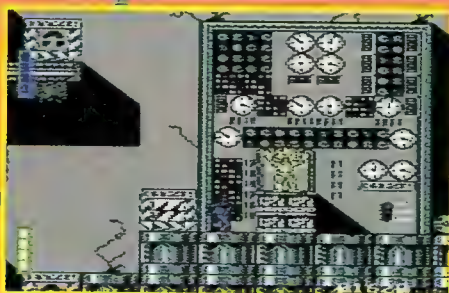
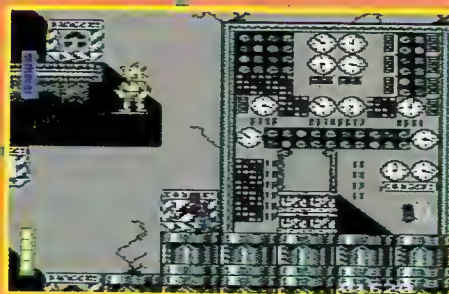


UN ARAC EN TU NINT

SPIDERMAN

EL REGRESO DE LA ARAÑA

Spiderman siempre ha ocupado una parte importante en la familia de super-heroes que, desde el comienzo de los tiempos, los simples y mortales humanos hemos creado con el único fin (y esto es una simple opinión) de reflejar en ellos lo que a todos nos habría gustado alguna vez hacer (lease, escalar por las paredes, volar, etc.).



“Filosofadas” aparte, el juego que os presentamos forma parte de una saga que tuvo su comienzo en el resto de consolas y que ahora, por fin, llega a nuestra querida Nintendo.

Si alguna vez soñaste ser ese increíble ser que se desplaza con la agilidad de un gato por las paredes de los inmensos rascacielos de Nueva York,

estas de enhorabuena, vas a encontrar un cartucho simple pero muy, muy entretenido.

UNA DE PULPO

El Doctor Octopus (íntimo «amigo» de Spiderman) está planeando, por enésima vez, hacerse con el control del mundo. Esta vez, por lo menos, no pretende hacerlo el solo, por lo que se ha



NIDO ENDO

aliado con los seis "terribles" villanos (Electro, el hombre arena, Misterio, Vulture, Hobgoblin y, por supuesto, el Dr. Ock) a los que les ha prometido formar parte de su "democrático" gobierno. En este punto es donde nuestro amigo Spiderman entra en acción con la importante tarea de salvar al mundo (aplausos). ¿Lo conseguirá? De ti depende que la vida de miles de millones de personas se convierta en un auténtico infierno, que la liga de fútbol finalice a tiempo y que la casera (¡oh! que "horror") deje de fabricarse.

UN "TOQUE" DE ORIGINALIDAD

El juego, cuyo desarrollo es igual al de otros mil cartuchos del mismo estilo, te invita a desplazarte con paso lento pero firme a través de los seis niveles que componen el juego repartiendo mandobles a diestro y siniestro. Con tus puños y tu tela de araña como únicas (pero eficaces) armas deberás acabar con todo bicho viviente buscando



el final de nivel en el que, como siempre, un supervillano nos espera con los brazos abiertos... y los puños cerrados.

Como novedad (por decir algo) se puede mentar la pequeña dosis de aventura que incluye en alguno de sus niveles en los que debemos utilizar ciertos objetos en los lugares adecuados.

ENTRETENIDO... Y NO MAS

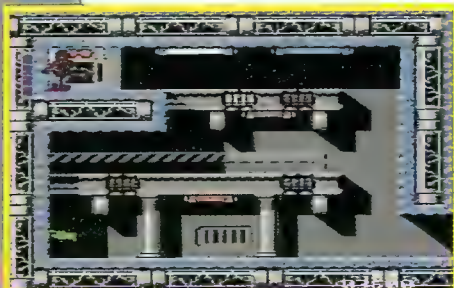
Que duda cabe que es un juego entretenido (quizás por ello merezca la pena tenerlo),

pero también es cierto que se podía haber puesto algo más de empeño en crear algo que no se pareciese tanto a todo lo anterior. Por suerte, los usuarios de Nintendo ya estamos acostumbrados a estas cosas y, por ello, nos satisface encontrar lo menos que se puede esperar de un cartucho; Entretenimiento y adicción. ¿Para que queremos más?

Es bueno pero se podía haber mejorado... bastante.

EDUARDO

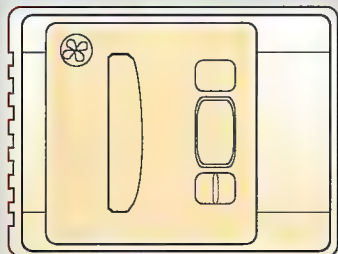
MANOSTIJERAS



250

PASARELA

SUPER NINTENDO



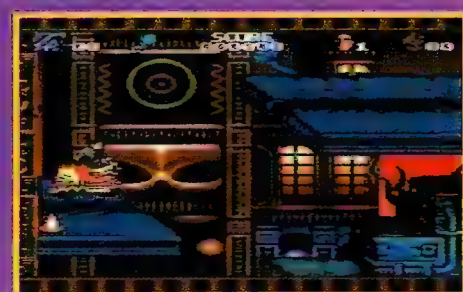
Pasarela:
COOL WORLD
Consola:
SUPER NINTENDO.
Compañía: OCEAN
Distribuidor: ARCADIA.
N. Jugadores: 1

Hay ciertas cosas en este mundo que no llegamos a comprender muy bien. Nos colocan en la carátula de este juego a nuestra amiga Kim Bassinger (versión "toon") para alegrarnos la vista sobremanera. Activamos nuestra querida consola y, ¿qué vemos? Un amasijo de trazos y colores, pero, lo más importante, nuestra amiga Kim, no aparece por ningún sitio. De cine.

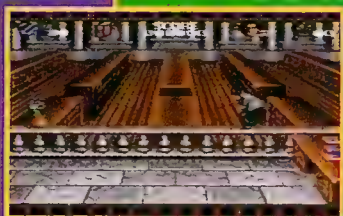


¿Y KIM BASS

Como explicar cual es nuestro objetivo en este juego, incluso leyendo una y otra vez las instrucciones, puede llegar a ser una tarea harto difícil, evitaré realizar todo comentario que no se refiera, directamente, a cuestiones técnicas o argumentales del cartucho. Argumento: no lo sé, porque no he tenido la desgracia de ver la dichosa película. De todas formas, leyendo los periódicos, uno se entera de los bodrios que puede llegar a rodar la gente. Allá ellos, es su dinero.



COOL WORLD



¿DONDE ESTA KIM?

Tengo que reconocer que Kim Bassinger es mi preferida entre todas las actrices que habitan la superpoblada Hollywood, por ello, cuando conecté este cartucho a mi consola y vi que ella no aparecía por ninguna parte, mi decepción fue tan inmensa que me juré no volver a ver una de sus películas en toda mi consola y ya desdichada vida. Decisiones así no se toman todos los días, ni mucho menos. Por cierto, ¿me ayudaría a encontrarla?



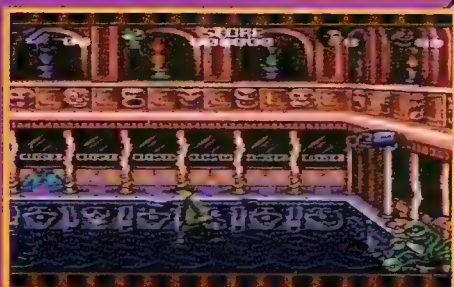
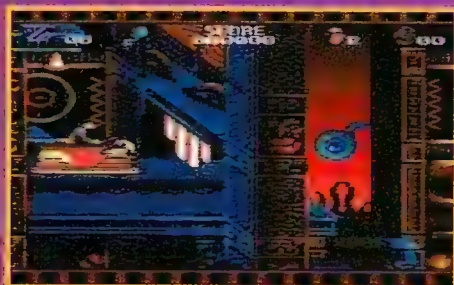
LOS GRAFICOS

Sin duda el aspecto más positivo del cartucho. Su colorido y simpatía nos hará olvidar por un tiempo la terrible decepción que sufrimos al conectar el cartucho. Y para que veais que es cierto, ahí van un par de botones como muestra. ¡Como os cuidamos!



POR LO PELOS

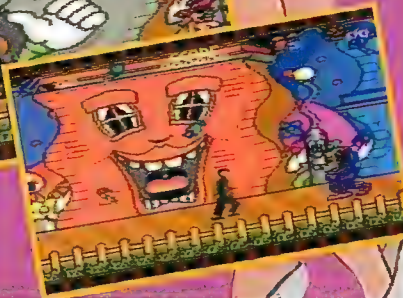
En el aspecto técnico, el cartucho puede llegar a salvarse sobre todo, por el colorido que desprenden todos y cada uno de sus gráficos. Aunque en la primera fase estos puedan ser un poco confusos, en las siguientes la cosa cambia a mejor llegando a crear escenarios auténticamente "toonianos". Los movimientos entran dentro de los márgenes que se exige a



cualquier cartucho medianamente presentable y la música, junto con los efectos sonoros, ayudan a crear un ambiente raro y excéntrico que nos recordará, a los ya veteranos, a aquel juego que se paseaba por nuestros Spectrum bajo el nombre de "Frankie Goes To Hollywood". En definitiva, se salva por los pelos.

APRENDER A OLVIDAR

Estamos llegando a un punto en este mundo de las consolas en que todos deberíamos aprender a olvidar. Aprender a olvidar cartuchos como este podría ser, sin duda, un buen ejercicio de preparación. Es lamentable tener que decir estas cosas, pero, unas veces por la dejadez de sus programadores, otras por lo excesivamente complicado de su desarrollo y otras, como este, por su inexistente desarrollo, nos obliga a olvidar, en el fondo del cajón, cartuchos como este que, quizás y solamente quizás, podían haber llegado a algo más.



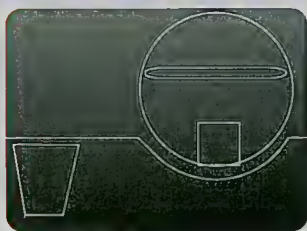
DOCTOR JONES

INGER?



PASARELA

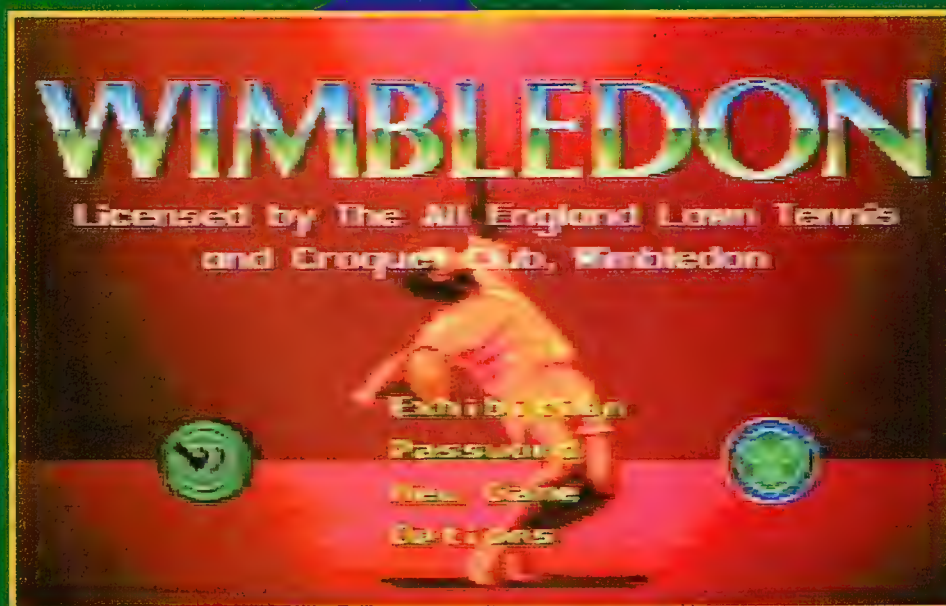
MEGA DRIVE



PASARELA: WIMBLEDON
CONSOLA: MEGA DRIVE
COMPAÑIA: SEGA
DISTRIBUIDOR: SEGA
N. JUGADORES: 1 ó 2

Los usuarios de Mega Drive comenzábamos a echar en falta un buen juego de tenis, encargado de tapar ese hueco que tan sólo se reserva a aquellos programas cuya calidad se encuentra por encima de la media. Un cartucho que, de verdad, nos embarcara en un auténtico encuentro de tenis...

WIMBLEDON



RECORDANDO

Cuando uno retrocede en el tiempo y observa juegos como el legendario Match Point, cuya versión para el no menos legendario Spectrum se caracterizaba por unos movimientos y adicción realmente espléndidos, no puede evitar pensar en lo extraño que resulta el saber que no existe en estos momentos ni un solo juego de tenis para Mega Drive que pueda ser calificado, al menos, como decente.

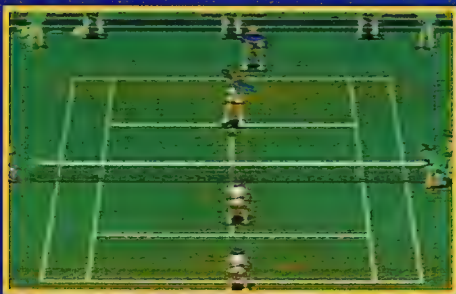
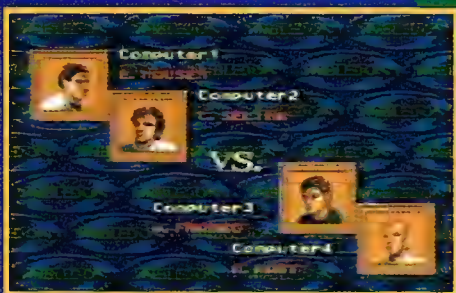
Bueno, es hora de que dejemos de pensar en ello ya que ha llegado el juego definitivo de tenis, o al menos, eso creemos...

PRIMER CONTACTO

Bueno, bueno, mucha entradilla, mucho remontarnos al pasado y, lo que realmente nos interesa, el comentario del juego, por supuesto, todavía no aparece por ninguna parte. Esta bien, lo cierto es que no hay mucho que contar. Quizás que los movimientos de nuestros jugadores son simplemente reales, quizás que los gráficos no llegan a la altura que sería deseable o, lo más importante, que te verás sumergido en un auténtico partido de tenis. En fin, todo comentario relativo a posibilidades y calidad técnica del cartucho se engloba dentro de los propósitos del siguiente apartado.



BOLA, SET Y PARTIDO



PREPARATE...

Trás una serie de menús previos a la disputa del partido, en los cuales se nos dará la posibilidad de jugar simples o dobles así como uno o dos jugadores (con todas las combinaciones posibles), elegir el nivel, nombre y atributos técnicos de nuestro jugador, pista y, por supuesto, duración

del partido, pasaremos, por fin, a la fase del juego que tanto ansiamos conocer: el partido en sí.

Ya estamos sobre la refrescante hierba enfrentados, al fondo de la pista, con nuestro contrincante. El primer saque será el detonante que

provocará una auténtica explosión de golpes tan reales como la vida misma. Reveses, passing shots, subidas a la red y espectaculares smashes, así como algún que otro impacto de la pelota en ciertas partes frágiles de la anatomía humana, te engancharán a la pantalla de tu televisor con el único, sano y, en ciertos momentos, desesperante objetivo que supone intentar acabar con nuestro contrincante. Si, es cierto, el juego puede llegar a ser muy, muy difícil...

pero, por supuesto, nada que tu no puedas superar. Sencillamente genial.

EDUARDO

MANOSTIJERAS



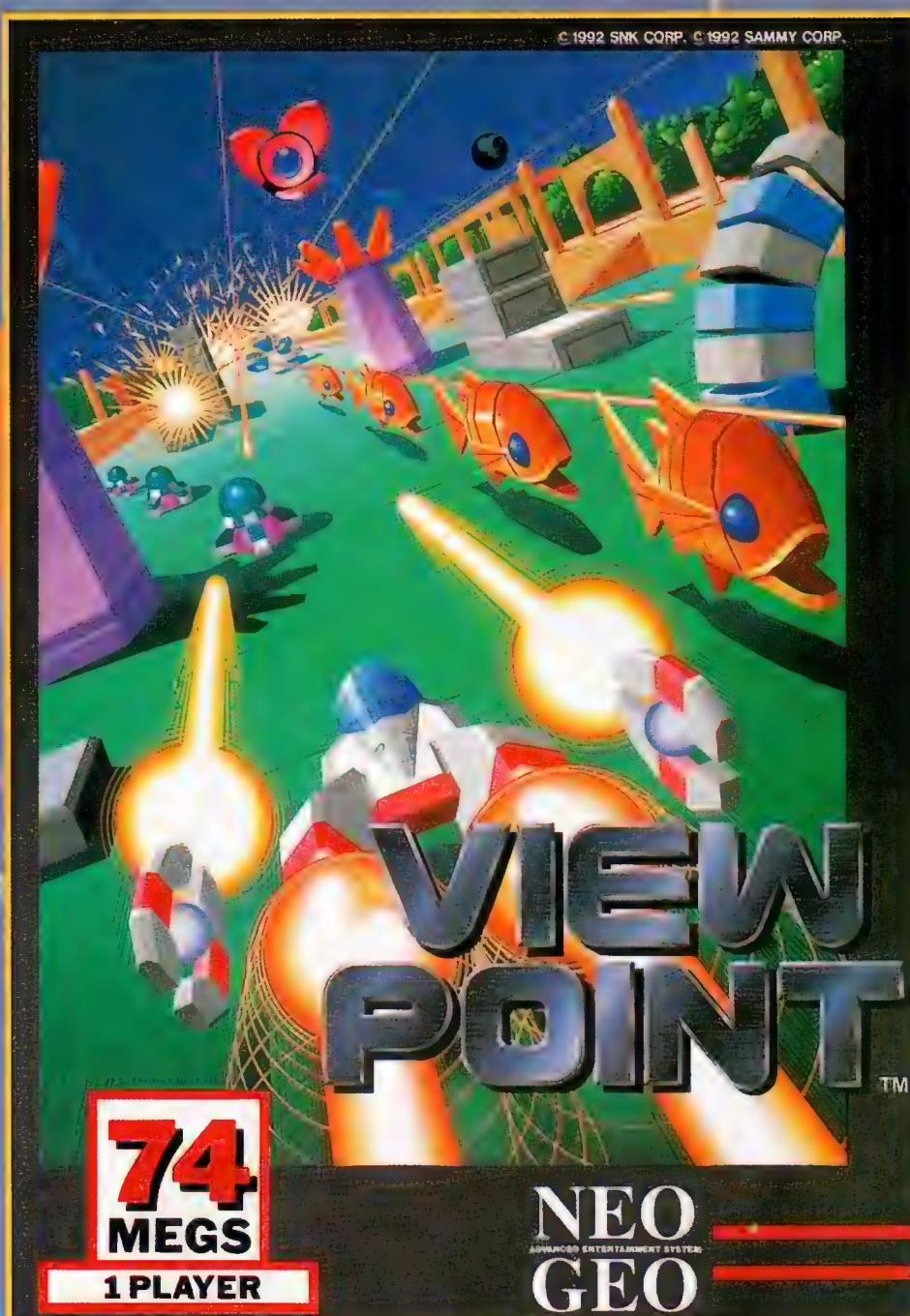
PASARELA

NEO
GEO



PASARELA: VIEW POINT
CONSOLA: NEO GEO
COMPAÑIA: SAMMY
DISTRIBUIDOR: LASP
JUGADORES: 1 ó 2

Hay ciertos momentos en los que escribir dos, tres o cuatro páginas sobre un determinado juego puede llegar a ser una tarea totalmente inútil. En unos casos porque la pésima calidad del juego así lo requiere y, en otros casos, como el que nos ocupa, porque ni siquiera un millón de palabras podrían explicar lo alucinante que puede llegar a ser este View Point.



BOMBA DE FUEGO

Este arma, semejante al Napal, produce una inmensa ola de fuego que arrasa todo lo que encuentra en su camino. Es muy efectiva en los momentos en que la pantalla se encuentra invadida de balas enemigas. Junto con la bomba nuclear, es la más efectiva.



V I E W P O I N T



DE ALUCINE

Precisamente por ello voy a tratar de alargar este artículo lo menos posible y así dejaos que disfrutéis de las magníficas imágenes que os ofrecemos de este gran cartucho (lamentablemente, estas fotos tan solo reflejan un diez por ciento de lo que vais a poder encontrar en semejante maravilla). Sentimos mucho no poder demostraros que las

animaciones y músicas de este cartucho son realmente alucinantes aunque, confío en que creais lo que os estamos contando.

Ya que mi obligación es la de contaros todo cuanto sea merecedor de ser mencionado en estas páginas, haré todo lo posible por reflejar la auténtica esencia de este juego en las pocas líneas de que disponemos.

Un buen comienzo sería

mencionar la calidad gráfica del producto que, como podéis comprobar por las fotografías, alcanza niveles realmente asombrosos, a lo que contribuye, con mucho, la perfecta utilización del color que han hecho sus especialistas gráficos. Ahora bien, hemos comprobado que la perspectiva es isométrica, esto es, está representado en un formato pseudo-3D, lo que

76 MEGAS DE PLACER

E.F.F.

Y por fin los enemigos de final de fase. ¿Los véis? Realmente alucinantes. Bien, aprendeos la cara del dichoso cangrejo por que acabar con el puede llegar a ser una tarea equiparable a la construcción de la pirámide de Keops. Os juro que soñaréis con el.



BOMBA NUCLEAR

¿Qué os vamos a contar que no sepáis? Que



arrasará con todo lo arrasable al tiempo que, con nuestros máximos rivales, los enemigos de final de fase, tendrá un efecto semejante al de la aspirina, esto es, prácticamente nulo.

implica un mayor trabajo a la hora de realizar las animaciones de de naves y enemigos. De ahí que surja la pregunta...

espectacular, la zona de gusanos gigantes que encontraras en los límites del segundo nivel. ¿Que os parece? Alucinante, ¿verdad? Decidme si eso se puede explicar con simples y humanas palabras. Tan sólo una palabra: impresionante.

UN DISCJOKEY EN TU HABITACION

A partir de ahora no deberás gastar todos tus ahorros en la entrada para la discoteca de tu barrio, tan solo debes conectar tu Neo Geo a la televisión (si puede ser al equipo de música, mejor) y poner el nivel de volumen al máximo (mientras no se quejen los vecinos, claro), la energía comenzará a hacer acto de presencia en todas las partes de tu cuerpo y... 1, 2, 3, 4 ¡A bailar!.

Todo lo demás, sobra.

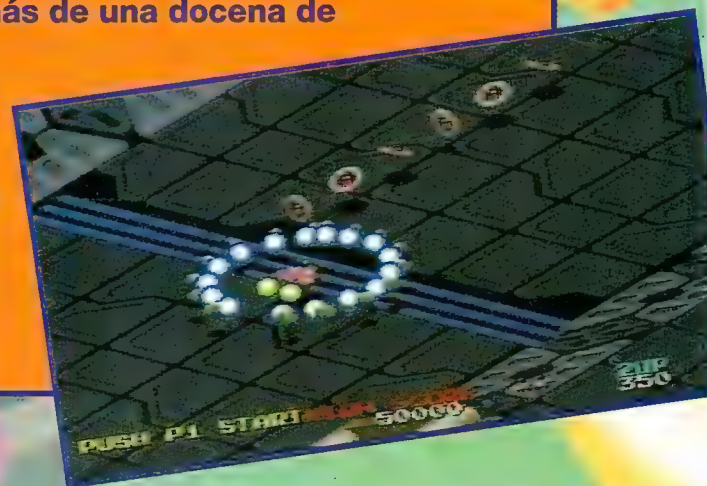
¿Y LAS ANIMACIONES?

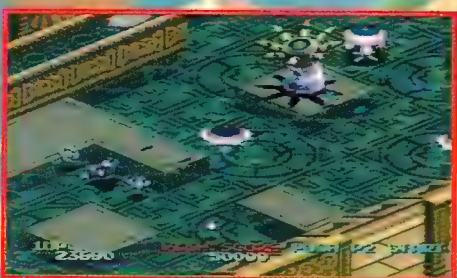
Bien, tan solo un pequeño consejo a todos aquellos afortunados poseedores de una consola Neo Geo: haz todo lo posible por llegar a la rueda de vehículos en la primera fase o, aun más



MISILES

Al utilizar esta arma, más de una docena de misiles comenzarán a desplazarse en todas direcciones en busca de un objetivo con el que acabar. Aunque su efecto no es muy devastador, en ciertos momentos puede ser de gran ayuda.





CAPSULAS



Como todo buen hijo de mata-marcianos, en el encontraréis la típica cápsula con la que podréis aumentar el nivel de disparo de vuestra nave... aunque no mucho. Lo único que conseguiréis encontrar en ellas será un par de satélites que te ayudarán a destruir el universo, así como tres tipos distintos de bombas. Quizás encontraréis también un escudo que os ayudará en las peores situaciones.



ES... VIEW POINT

Señores, estamos ante una nueva generación de videojuegos, o mejor dicho, ante una nueva generación de programadores. Vale que View Point es un clásico y típico matamarcianos. Vale que View Point no ofrece una infinita cantidad de armas super espectaculares. Vale que View

Point no ofrece nada nuevo en cuanto a desarrollo. Pero, lo que está claro, es que el trabajo que ha llevado a cabo esta gente, no se ve todos los días. Por cierto, en el nivel fácil, el juego es muy, muy difícil.

¿Quiere alguien explicarme como se entiende esto? Las mejores 74 megas para tu Neo Geo.

Juan Carlos Sanz Fdez.

● ● ● ● ● ● ● "MAY"



La entrañable fiera de Tasmania ha vuelto, esta vez a lomos de la Master System. Nuestro pequeño Taz está más hambriento que nunca y, por suerte, tiene mucho que meterse en su demoledor estómago de acero. Únete a él en su búsqueda de la tortilla más grande del mundo. Puede que con esto Taz se sienta lleno un año entero, pero lo más seguro es que baje al McDonald's más cercano y se pida siete porciones de pollo. Nosotros te descubrimos cómo saciar su hambre para siempre.



TAZ-MANIA



Salta sobre el muelle para llegar hasta la plataforma. Desde allí, salta a la izquierda y coge una vida extra.

No te desmandes o caerás directamente en la bomba.

Ahora que sabes lo frágiles que son las plataformas, prepárate para otra pantalla llena de peligros. Hay dos escollos principales, incluyendo más pinchos y bombas, de modo que no enloquezcas demasiado o Taz perderá una vida.

Nivel 1-2



Este muelle te transportará a la plataforma sobre la que hay dos bombas. Al librarte de ellas, conseguirás dos puntos, lo que te dará más vidas. ¡Ya puedes prepararte!

Otro trampolín te ayudará a evitar los peligros de los pinchos. Al final, debes dar un gran salto.

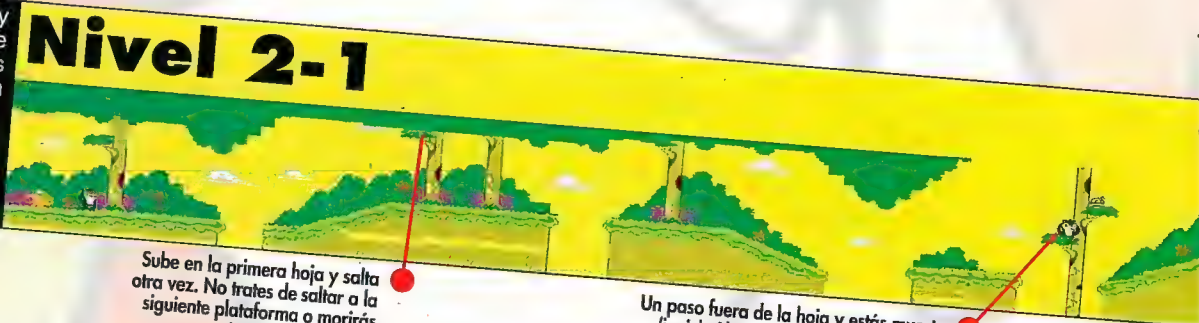


Taz está muy enfurecido; no le dejes reaccionar cuando pierda el control porque puede llegar a morir.

Aquí tienes un curioso pollo guardado por un ratón. Este no te tocará si estás en el punto donde se halla el pollo, lo que te permitirá convertirte en torbellino.

Te hallas en un paraje de jungla y puedes considerarte constantemente amenazado. Te esperan unos gráficos y un desarrollo de la acción muy similares a los del nivel anterior. Muchos saltos requieren precisión extrema. Si te encaramas en la parte superior de la pantalla, estarás a salvo.

Nivel 2-1



Sube en la primera hoja y salta otra vez. No trates de saltar a la siguiente plataforma o morirás irremediabilmente.

Un paso fuera de la hoja y estás muerto (je, je). Al menos, el pollo tendrá unos minutos más de vida.

Nivel 1-1

El comienzo de tu aventura es más bien difícil: estás en una plataforma peligrosa y a Taz se le revuelven las tripas de hambre. Está listo para devorar lo primero que encuentre a su paso. Sin embargo, hay algunas cosas que paralizan las dentelladas de la fiera, como las plantas de tres cabezas o los ratones con lanzas. Cuidado con la furia loca de Taz.

Aquí hay un pollo que tiene un lugar reservado en el estómago de Taz, así que ten cuidado de no pasar cerca. Por desgracia, un ratón loco y una planta devoradora de hombres te obstruirán el camino.

Vigila tu velocidad porque si vas muy deprisa, caerás en una bomba que va a ser engullida por la fiera.

Las plantas trifidas pondrán en serios aprietos tu nivel de energía. Tiene que envolverlas en una ráfaga de viento y eliminarlas de tu camino.

¿No estás contento? Acabas de ganar una vida extra y aquí hay otra más que puedes agarrar.

La salida de la primera pantalla. Si has hecho esto bien, tendrás dos vidas extra y seguramente, toda tu energía intacta.

¡Sorpresa, sorpresa, otro muelle! Este te lanza a las plataformas de arriba. Te espera un delicioso pollo.

Guardián

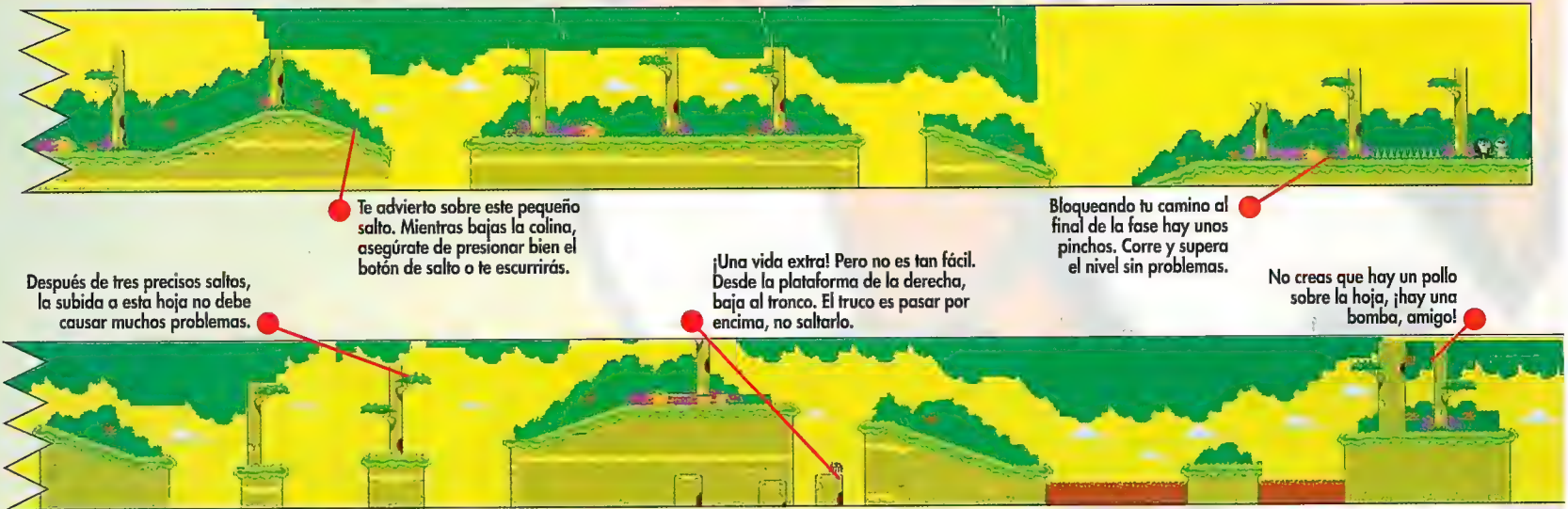
Aterrizas en este muelle y ve hacia la izquierda en el aire para alcanzar la plataforma y hacerte con una nueva vida.

Sufrirás una enorme carga producida por un toro. Cuando el animal arrastre sus pezuñas sobre el suelo es que está a punto de atacar. Cuando lo haga, transfórmate en torbellino y golpéale repentinamente. El toro se irá de la pantalla y se moverá hacia la derecha para volver.

Salta rápidamente sobre el barro para evitar una muerte terrible.

Puedes embolsarte una preciosa vida extra. Ponte a la izquierda detrás de la colina y conviértete en torbellino antes de correr y saltar al mismo tiempo. Aterrizarás en la hoja.





Después de tres precisos saltos, la subida a esta hoja no debe causar muchos problemas.

Te advierto sobre este pequeño salto. Mientras bajas la colina, asegúrate de presionar bien el botón de salto o te escurrirás.

¡Una vida extra! Pero no es tan fácil. Desde la plataforma de la derecha, baja al tronco. El truco es pasar por encima, no saltarlo.

Bloqueando tu camino al final de la fase hay unos pinchos. Corre y supera el nivel sin problemas.

No creas que hay un pollo sobre la hoja, ¡hay una bomba, amigo!

Esta caverna está sumida en la oscuridad. Es un cambio drástico respecto a los escenarios de los dos niveles inferiores y anuncia la complicación del juego. Como puedes ver, hay mucho sobre lo que saltar y dar vueltas, así que prepara tus manos para la acción. Los murciélagos asesinos y los esqueletos vivientes pueden causar problemas. Mantén tus sentidos alerta para evitar caer en todas las trampas.

Nivel 3-1



Una vida extra te saluda desde aquí. Sigue la ruta y muévete para atrás a la izquierda al tiempo que das vueltas para atravesar la pared.

No vas a poder saltar desde aquí, así que retrocede y usa el muelle.

No te escurras aquí o pronto olerá a carne recién abrasada.

Esta es una posición muy inteligente del esqueleto que enfadará a Taz. También un murciélago va a molestar constantemente.

Este murciélago va a por ti. Cuidado de no caer en la lava al intentar eliminarlo.

Aquí hay muchas más cosas que pueden salirte mal. Necesitas proseguir tu camino para vencer a los enemigos. Después, ve hacia la izquierda para encontrar el camino de regreso. ¿Algún problema? Juega y verás.

Cuando llegues aquí, camina a la derecha y entra en la habitación secreta donde tendrás dos vidas extras, un pollo y una succulenta bomba.

Otra vida extra, estás de suerte. Permanece en la plataforma, presiona abajo a la izquierda y conseguirás una vida más de repuesto.

Nivel 3-2



El segundo nivel de la terrible jungla requiere más saltos porque tienes que ir de tronco en tronco. Necesitas tener mucho cuidado, porque un movimiento en falso significa que Taz no volverá a comer jamás.

Nivel 2-2

Comienza el salto de longitud. Suena como en los Juegos Olímpicos. No te descuides, o te caerás.

Aquí hay más pollo para nuestro héroe. Sube a la hoja para darte el atracón.

Una asquerosa serpiente se pondrá en medio: comienza a dar vueltas para apartarla.

Corre y da vueltas sobre la hoja, lo que no significa que seduzcas a la serpiente.

Otra vez te encuentras frente a un salto complicado. Presiona el botón firmemente.

Hay un pollo cerca del trampolín; si estás arriba, déjate caer y cójelo. Es fácil.

Guardián

¿Quién demonios se cree que es este colega, Robin Hood o qué? Puede ser una versión moderna de Tarzán. ¿Dónde está Jane con su traje de piel? Para acabar con este personaje, permanece en la parte izquierda de la pantalla hasta que él te lance una flecha. Entonces, salta. Cuando él haya hecho esto, se lanzará contra ti en el aire. Permanece al lado derecho y repite el mismo movimiento: esta vez el individuo aparecerá por la parte izquierda.

Guardián

Creo que el guardián del tercer nivel es australiano. Esta pequeña arpa te lanzará bumeranes, de modo que espera a que estén cerca para subir a la plataforma. te seguirán, pero sube a la plataforma para evitarlos. Salta atrás a la izquierda cuando el guardián suba a la plataforma y entonces pégale. Repite este método desde otra dirección.

Aquí no puedes saltar, así que retrocede a la izquierda. Usa el muelle para subir a la plataforma.

El problema de estos saltos son los pinchos. Si saltas mucho, tu cabeza perderá energía.

Cuidate de la bomba, a no ser que quieras perder la mitad de tu energía.

Necesitas ir por los dos caminos, así que te dejo elegir por cual ir.

No te caigas, porque te encontrarás en una sima de lava al menor fallo.

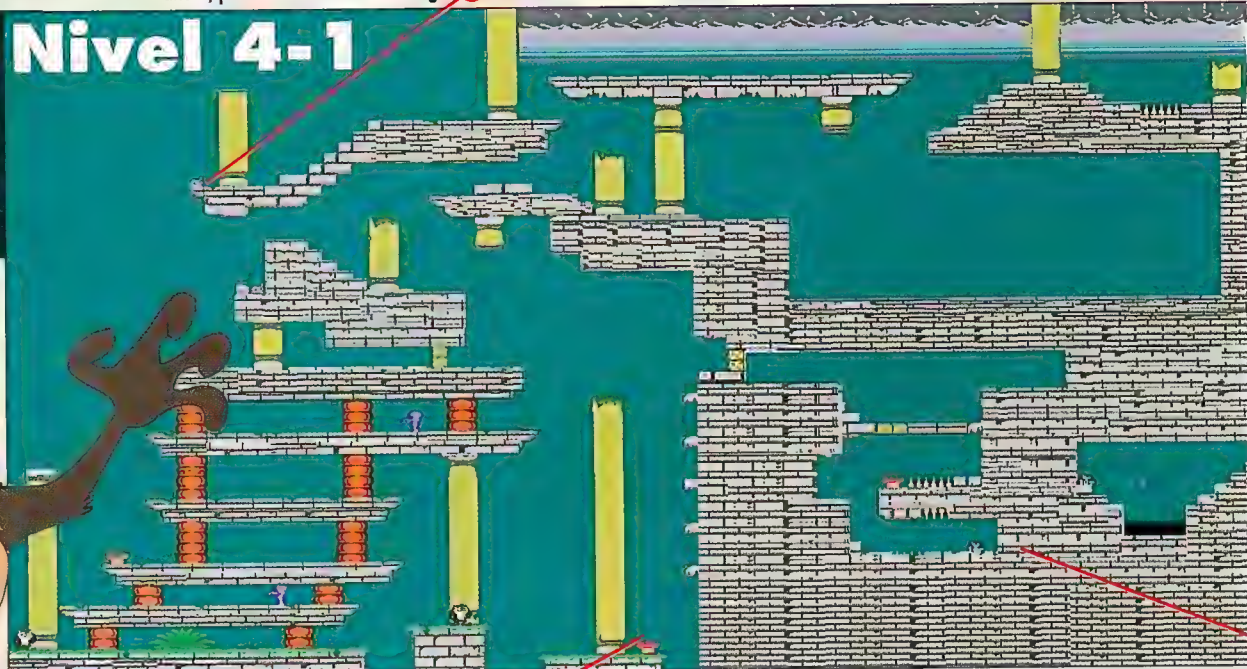
Después de recorrer este camino, tu premio es un pollo. Probablemente lo necesites para reponerte del esfuerzo.

Pollo para Taz. Personalmente me pondría enfermo de comer un pollo ahora, pero Taz no tiene donde elegir.

Las ruinas de la Grecia antigua... ¡no! Como puedes ver, el mapa es gigante. Hay un montón de objetos y vidas extra a tu alcance, así que ¡ánimo!, ¡mantente girando y mordisqueando para atravesar el nivel! Ya no queda mucho para llegar a la tortilla gigante.



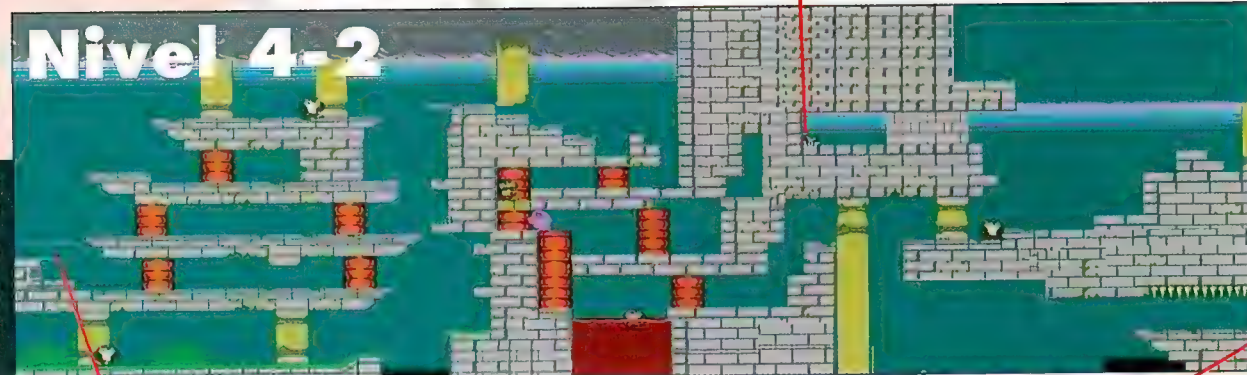
Nivel 4-1



Salta a este trampolín para alcanzar el lado derecho, donde tendrás que ir saltando para alcanzar la cima.

En esta esquina encontrarás una vida extra. Para cogerla, salta sobre el saliente y mantén a Taz en el camino de la izquierda.

Nivel 4-2

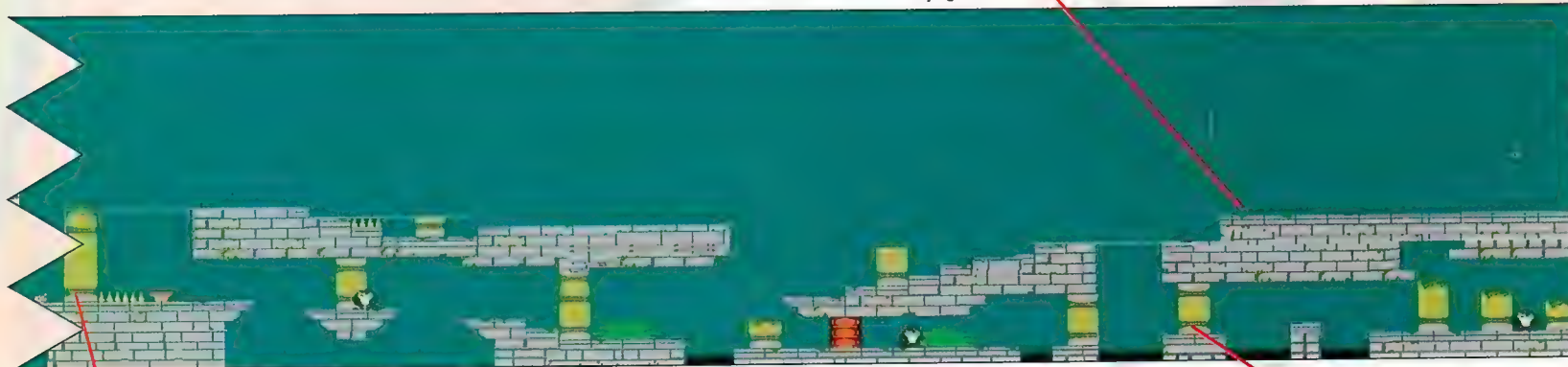


En la segunda fase te encontrarás con un lago de lava en el que Taz se puede hundir. La forma de superar este problema es todo un dilema, pero no te preocupes, aquí estamos nosotros para que no pases ni una noche sin dormir.

Aquí estamos de nuevo a por todas en busca de pollos para saciar el hambre.

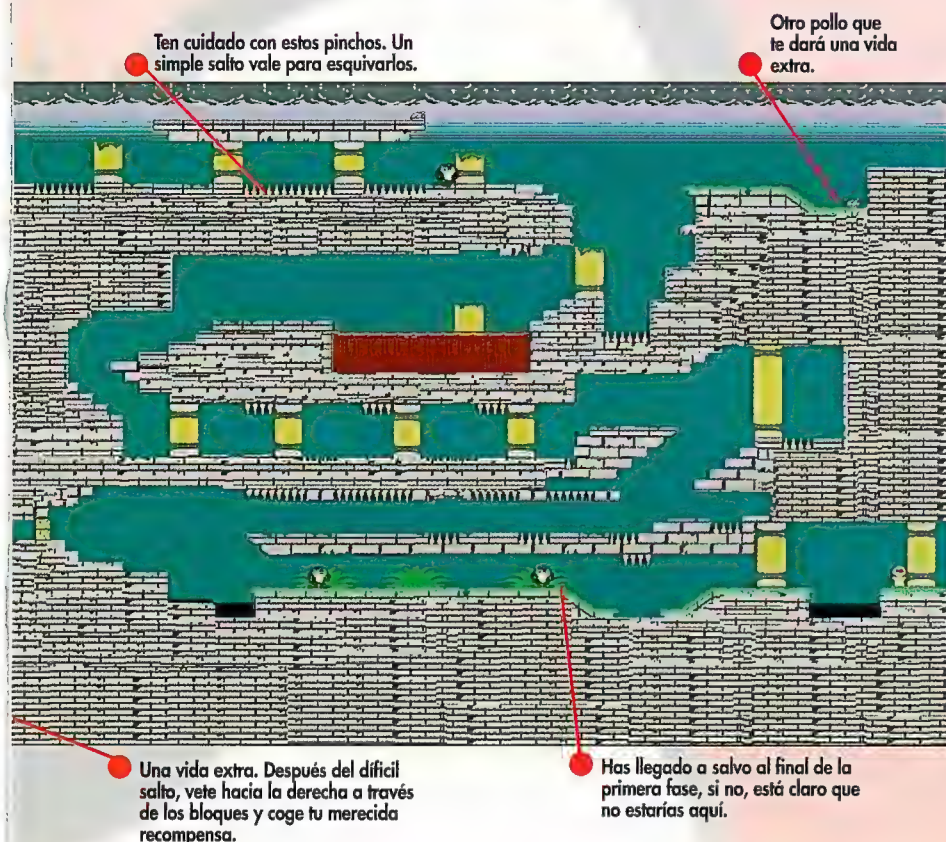
Déjate caer a través de la lava y evita los pinchos, vete a la derecha y salta el desfiladero. Encontrarás una vida extra esperándote.

Ten cuidado con las bombas o lo pagarás caro.



Salta por encima de los pinchos para coger el objeto.

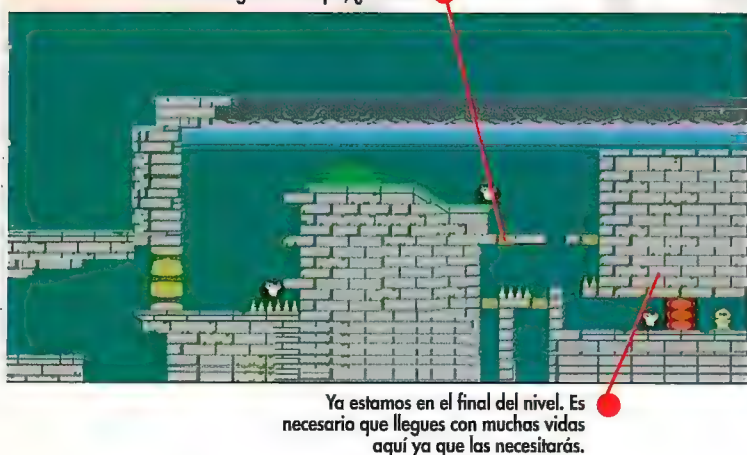
Un salto preciso es necesario para evitar caer en el oscuro agujero



**CODIGO PARA
EL
ACTION REPLAY**

00CF 0005
Vidas infinitas

La única molestia en el juego es la gran cantidad de pollos que hay.

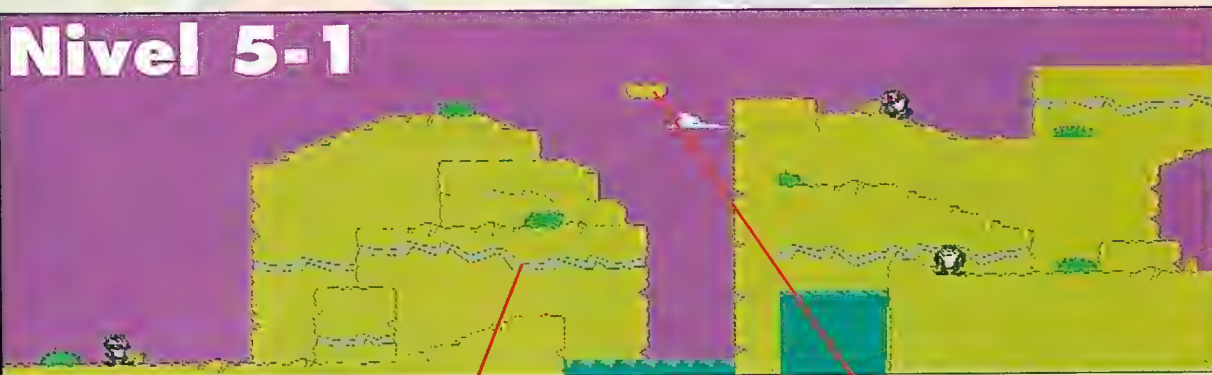


Guardián

Un nuevo problema. En este momento sólo tienes dos posibles caminos, pero son igual de difíciles. En el cuarto nivel el guardián está reflejado y cuando tu vayas a por uno el otro se hará cargo. Salta al primer reflejo que te está disparando y cuando la bruja desaparezca momentáneamente, salta arriba de la plataforma. Cuando aparezca salta al cristal y aterrizas en la plataforma contraria, dañando a la otra bruja. Repite esta técnica hasta que termines con ellas.

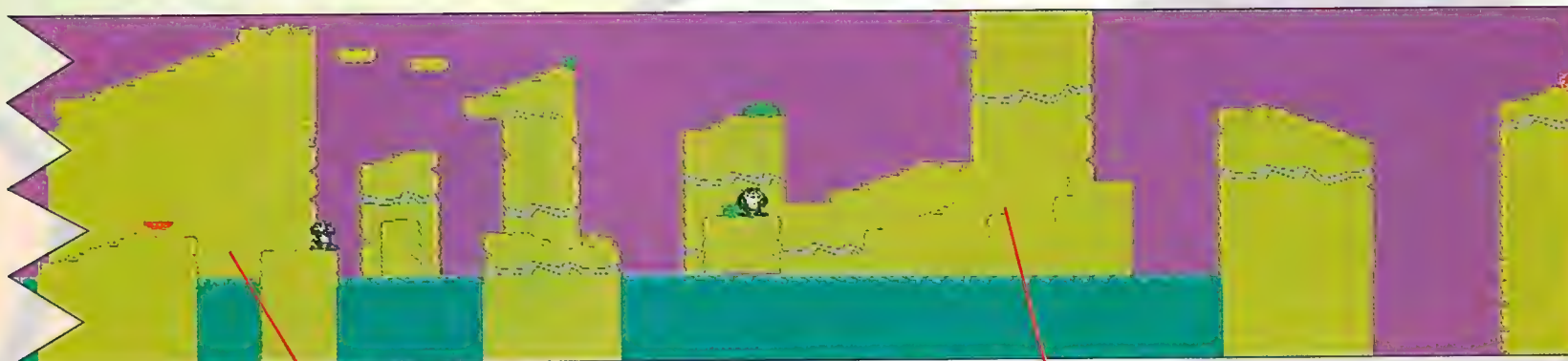
El último nivel. El hambre de Taz ha sido saciado por los pollos, pero lo que él realmente quiere es la gran tortilla. Guarda tus energías para el final y así te podrás dar el festín de tu vida. Las rocas cuadradas son brillantes; aunque no hacen demasiado, son buenas. Hay muchas distracciones tales como langostas y una gran cantidad de agua para nadar. ¡Buena suerte, consolero!

Nivel 5-1



La langosta puede darte un susto desagradable, así que asegúrate de acabar con ella al principio.

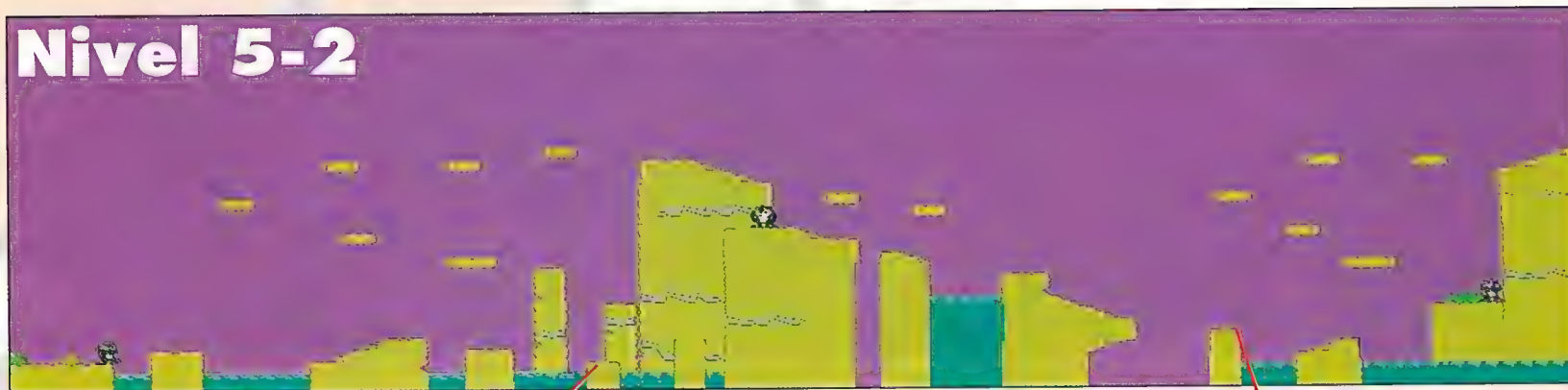
Salta a la derecha o serás historia.



Salta por encima de estos pinchos y aterriza en la plataforma superior donde encontrarás un objeto esperándote.

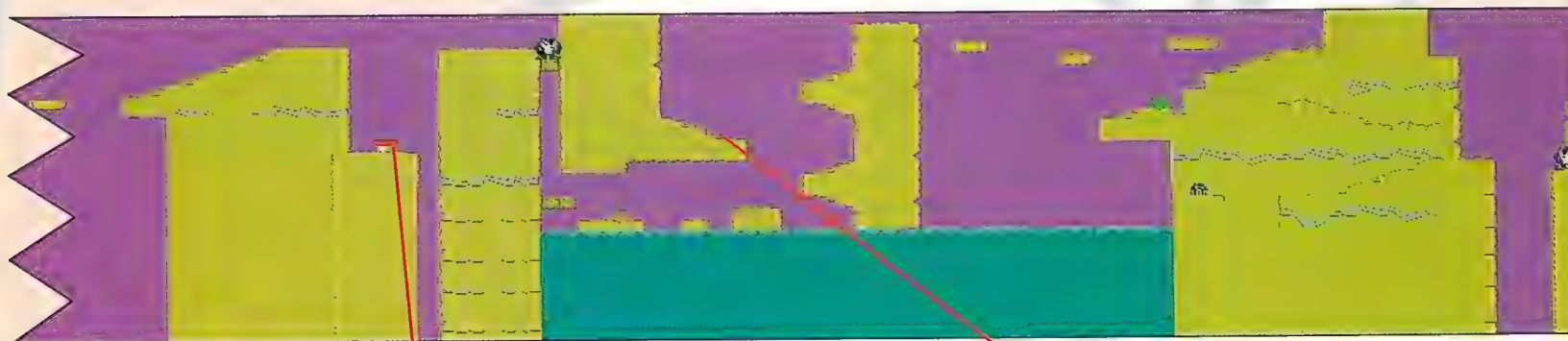
Nam, ñam, pollo.

Nivel 5-2



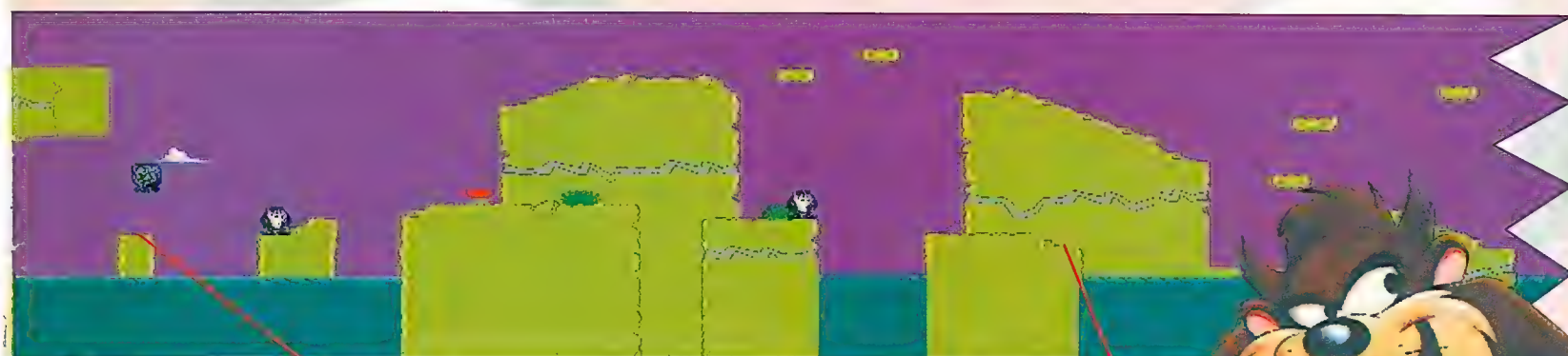
Este salto es peligrosísimo, ten cuidado de no fallarlo y mantente alerta.

Una preciada vida extra te está esperando aquí.



Utiliza este trampolín para alcanzar el lado derecho y luego ábrete camino con tu

Necesitarás tu supergiro y un salto para salvar esta distancia.



Pega un salto preciso a la roca cuadrada e inmediatamente alejate de ella porque ésta saltará contigo.

¡Pollo a la vista! Vaya novedad...



El último nivel en el Valle de la Muerte está sumergido en las aguas, así que asegúrate que no te mojas. Los objetos de bonus no aparecen en esta fase ya que estás llegando al final del juego y nadie quiere hacerte las cosas fáciles.



Destroza la roca utilizando tu torbellino. Es toda una gozada, ¿verdad?

Por fortuna tus pies no están sudosos y podrán evitar tu caída al abismo púrpura.



No falles en estos saltos, ¿necesito decirte por qué?

Estás muy cerca, pero no cantes victoria todavía; aun te queda derrotar al guardian...

Este es el último trozo de mapa que tendrás que recorrer antes de llegar hasta el temible guardian.



Guardián

Por fin aquí. Cuando aparezca el pájaro, salta por encima de él y dñale en la barriga. Cuando vuelva da otro salto o apártate de su camino. Después de unos seis golpes acabarás con él. ¡Llegó la hora del tortillazo!

CYBORG JUSTICE

■ MEGA DRIVE

Tras empezar la partida, pulsa el botón de pausa, y a continuación la siguiente combinación: C, B, B, C, C, A, C, B. Si lo has hecho correctamente aparecerá ante ti una pantalla secreta de opciones, en la que podrás incrementar tu número de vidas, cambiar el nivel o pasar directamente a ver el final del juego.



RAINBOW ISLANDS

■ NINTENDO

Si quieres elegir con toda comodidad el nivel del juego en el que desees empezar pulsa la siguiente combinación: Izquierda, B, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha y B, en la pantalla de presentación mientras aparezcan intermitentes las palabras "Press Start".

ECCO THE DOLPHIN

■ MEGA DRIVE

Si quieres que Ecco sea invencible, cuando al principio del juego este saliendo del túnel, mantén pulsados el botón A y START a la vez.

F1 EXHAUST HEAT

■ SUPER NINTENDO

Uno de los grandes problemas de este juego es conseguir dinero para que en el taller de investigación se nos dote con nuevos motores, ruedas, etc... Pues bien, si introduces en la pantalla de cambio de nombre la palabra SETAUSA, obtendrás por arte de magia la módica cantidad de 10.000 dólares. ¡Guaaaaa!

UNIVERSAL SOLDIER

■ MEGA DRIVE

Aquí tenéis todos los códigos que os permitirán acceder a cualquier nivel del juego:

NIVEL 2: CHSGM

NIVEL 3: MKSNS

NIVEL 4: SGGBY

NIVEL 5: JLGPH

NIVEL 6: JDRSD

NIVEL 7: PKSND

NIVEL 8: CWBPM

NIVEL 9: SENP



ESPECIAL CODIGOS GAME GENIE PARA GAME BOY

YOSHIE'S COOKIE

■ GAME BOY

003BBE193 En intervalos intermitentes y al azar, 1 bloque cae en lugar de 2.

3EC70D081+06C71D2AC+22C72DF71 Cuando la pantalla principal aparece, ir a la selección de nivel, y presionar a la derecha una vez para comenzar en el nivel 6 (el 06 del segundo código indica el número de nivel en el que empieza).

00C71B3BA No hay reloj para el juego B.



SUPER MARIO LAND 2

■ GAME BOY

053218E6E Cada enemigo vencido vale 5.

00D8DAE6E Obtener tiempo infinito.

02D8DAE6E Tiempo más rápido.

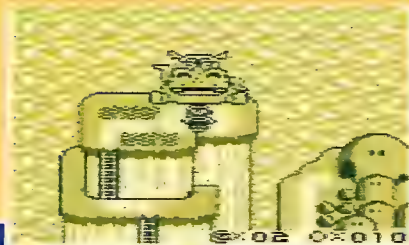
99241BF7E Comenzar con 100 vidas.

00140CE6E Vidas infinitas.

0245BCE6E El hongo te convierte en Bunny Mario.

0345BCE6E El hongo te convierte en Fire Mario.

FA1B9C4C1 Permaneces como Super Mario cuando te golpean.



BLUES BROTHERS

■ GAME BOY

09015BE62 Empezar con 9 vidas (el 09 es el número de vidas que queremos).

00AF293B7 Jugar con energía infinita.

0937CFE62 Comenzar la partida con 10 continúes (el 09 es el número de continúes menos una que podemos obtener).

FA805F4C1 Jugar con continúes infinitos.

KIRBY'S DREAM LAND

■ GAME BOY

FA6DBB4C1 Vidas infinitas.

FA463B4C1 Energía infinita excepto con los guardianes de fin de nivel.

091BBFF7E Comienzas la partida con 9 vidas (09 es el número de vidas).

091C0FF72 Empiezas con 9 unidades de energía (09 son las unidades).

ALIEN 3

■ GAME BOY

FA768E4C1 Energía casi infinita.

04B27EE66 Comienzas con 4 intentos.

06B27EE66 Comienzas con 6 intentos.

0AB27EE66 Comienzas con 10 intentos.

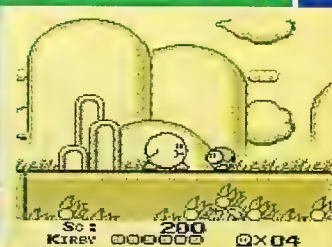
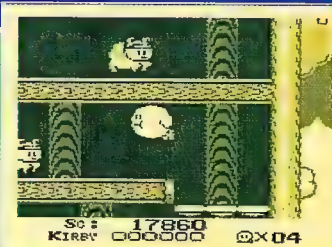
FA692E4C1 Infinitos intentos.

8E442D195 Comienzas con la mitad de energía.

00F9CDE65 Infinitos disparos.

FAB45D4C1 Infinitos clips magazine.

64A3CA19A 100 disparos por clip magazine.



MERCADILLO



Si quieres ver tu propio anuncio publicado en esta sección mándanoslo a:
SUPER OK CONSOLAS
MERCADILLO
Pza. Ecuador, 2 1ºB
28016 Madrid

■ Cambio Game Boy con adaptador y los juegos Shadow Warriors, Simpsons, Solo en Casa... y Nes con 3 juegos, Double Dragon III, Goonies II.. por Mega Drive con juegos, o lo vendo junto por 28.500 (valor real es de 58.500 ptas). También lo vendo por separado. Sólo residentes en la provincia de Barcelona.
 Carlos Lasa Palomo
 Tf. (93) 7961456

■ Cambio la consola Master System II con el juego Alex Kid y Heavyweight Champ, por un juego de Super Nintendo, a ser posible el Street Fighter II. También la vendo solamente por 7.000 ptas.
 Raimundo Fernández Benito
 C/ Montblanc, Torre 9, 3º 2ª
 Terrasa (Barcelona)
 Tf.(93) 7833048

■ Vendo o cambio ordenador Spectrum, con joystick plus y bastantes juegos (entre ellos Out Run, Out Run Turbo,

Match Day, Tennis Profesional, etc). Lo cambio por video consola Nintendo con un juego y un mando como mínimo. El ordenador lo vendo por 11.500 y su precio es mucho mayor.
 Sergio Ares
 Tf. (91) 7423635

■ Si quieres formar parte de nuestro club Nintendo para recibir trucos, información, pistas, etc... todo lo que tienes que hacer es mandarnos tu dirección, edad, nombre y apellidos y una foto reciente
 Juan Miguel
 Bloque Jaen nº2
 La Carlota (Córdoba)
 C.P. 14100

■ Club "El Terror Consolero". Consigue tu carné de socio enviando un pin, un calendario o veinte duros. Lo único que tienes que hacer es adjuntar un sello de 28 ptas., una de esas cuatro cosas y si quieres participar en el concurso de dibujo, podrás

ganar una colección de pins. Hay dos para cada modalidad, mayor y menor de 12 años.
 Club "El Terror Consolero"
 Ctra. de la Sierra nº70 8º Izqda
 C.P. 18008

■ Vendo el juego Battle City para Nes o compatibles. por 1.800 ptas. Llamar noches.
 Alberto Llor Vázquez
 C/ San Bernardo nº36
 Vista Alegre
 (Cartagena) Murcia
 Tf. 529762 C.P. 30392

■ Compró Game Boy o cambio consola Nasa con dos mandos Turbo Card, 10 juegos y pistola, todo en perfecto estado, dos meses de uso, por una Game Boy más algunos juegos. Sólo Alicante. LLamar de 6 a 7 de la tarde.
 Arturo Candela
 Tf. (96) 5620443

■ Me gustaría intercambiar la consola Nintendo más dos pads más un chip adaptador que sirve para meter los juegos de Nasa y Ninpondo y un cartucho de 320 juegos por Mega Drive y dos pads o también lo vendo por 16.000 ptas.
 Julen Gurrea
 (93) 4904822

■ Compró el juego Yoshi's Cookie para la consola Game Boy. Deseo obtener este cartucho por el precio de 2.000 ptas. Forma de pago contrarembolso.
 Ezequiel Navarro Rodriguez
 C/ Mare de DEu de Nuria nº17 4º 1ª
 Granollers (Barcelona)
 C.P. 08400 Tf. 8701682

■ ¡Barato, barato! Vendo video consola Nintendo con tres juegos, Super Mario Bros, Megaman 3 y Maniac Mansion (4.800, 5.800 y 7.000 respectivamente) y la consola a 6.000 ptas. Llamar de 7 de la tarde hasta las 11 de la noche.

Pedro Laguardia
 Tf. 532861 Zaragoza

■ Cambio juegos de la Game Boy, por ejemplo: Gremlins 2, Hook, World Cup..
 Pablo
 Tf. (941) 202801

■ Vendo monopatín en perfecto estado y dos juegos de Game Boy por tan sólo 14.000 ptas. Los juegos son Addams Family y Turtles Ninja.
 Rafael
 Tf. 3552660

■ Cambio Game Boy con auriculares, game Link, fuente de alimentación y los juegos Tetris, Tiny Toon, Spanky y Halleway por Game Gear en perfecto estado y con el juego Prince of Persia o el Alien Syndrome o el Master Gear Converter. A ser posible zona de Murcia.
 Oscar Miralles Pina
 Tf. (968) 832631

■ Vendo Atari 2600 con un mando joystick y con 192 juegos en muy buen estado a 5.000 ptas. También un cartucho de la Atari 2600 a 1.00 ptas con 32 juegos.
 Moises Ramos Molina
 Ctra. de la Estación nº191
 Blanca (Murcia)
 C.P. 30540 - Tf. 459239

■ Atención vendo consola Creation (compatible con la Nes) con dos pads con turbo, pistola, 42 juegos grabados (Mario Bros, Kung-Fu, Dynablaster), adaptador a la red con 6 salidas, cable para la televisión y los cartuchos: Winds, Where Wolf the Last Warrior, Street Fighter II. Precio a convenir. O cambio por Super Nintendo con el Street Fighter II, dos pads y algunos juegos más.
 Fernando
 Tf. (957) 380376

■ cambio Nes con dos mandos y ocho juegos: World Cup, North & South,

Simon's Quest II, Top Gun, Double Dragon II, Metal Gear, Super Spike V Ball más cartucho multiple por Mega Drive con dos mandos y dos juegos. También cambio juego de Super Nintendo Super Castlevania IV y Best of the Best por otros dos de la misma consola que no sean Super Mario ni Street Fighter II

Pedro Hernadez Melian
C/ Palma de Mallorca, 9 8ºB
Poligono San Cristobal
Las Palmas de Gran Canaria
C.P. 35016 (Islas Canarias)
Tf. (928) 316480

■ cambio consola TV Game con 160 juegos, dos mandos y con menos de un año, en perfectas condiciones. Lo cambio por alguna video consola que no sea Atari ni Tv Game. También lo cambio por un juego de Nintendo o Nasa.

Juan Jose
Tf. (956) 781852

■ Cambio Dyna blaster por Alien III y si no es posible por Best of the Best
Vicente Olaya
Tf. (96) 1387863

■ Vendo para Master System II los siguientes juegos: After Burner, Indiana Jones, R-Type, Kenseiden, Wonder Boy, Zillion II, Vigilante, etc... Suelto a tan sólo 2.000 ptas. Lote completo por sólo 10.000 ptas. Originales y en perfecto estado.
Antonio Jimenez Lopez
C/ Maestro Font de Anta, 39
Dos Hermanas (Sevilla)
C.P. 41700

■ Impresioante. Vendo ordenador Amstrad Pc 1512 con pantalla monocroma CGA y 512 k sin disco duro, junto a veinte juegos originales como Arkanoid, Narco Police, Maniac Mansion, Speedball y Rick Dangerous II. Todo esto y 10 cómics por sólo 50.000 ptas. El ordenador admite sólo

discos de 5 1/4.
Antonio Monge Martinez
Pº de los Rosales nº37
Merida (Badajoz)
C.P. 06800 Tf. (924) 371302

■ Vendo consola Nes con dos mandos y los juegos: Blue Shadow, Duck Tales y Dragon Ninja por 16.000 ptas. o cambio por una Game Gear en buen estado, no importa que no tenga juegos. Llamar mediodia o por las noches.
Antonio
Tf. (971) 276332

■ Intercambio Castlevania IV más 2.000 pts por Action Replay para Super Nintendo. Sólo tiene un mes de uso.
Cristobal Garrido Asensio
C/ Onteniente nº8
Aielo de Malferit (Valencia)
C.P. 46812

■ Cambio o vendo los siguientes juegos para la Mega Drive: Super Kick Off, Out Run, Galaxy Force II, Super Thunderblade y Mario Lemieux Hockey.
Francis Perez
C/ Concepción Arenal, 50 1ºB
Montijo (Badajoz) C.P. 06480

■ Vendo cartucho U.N. Squadron para Super Nintendo por 5.900 ptas y el Power Base Converter para Mega Drive por 4.800 ptas. Sólo Vigo y cercanias. Llamar de 8 a 10 de la mañana.
Mario
Tf. 657637

■ Vendo consola Game Gear con adaptador a red, juegos Columns, Halley Wars y Spiderman, más adaptador para Master System con juego Sonic 2 incluido (todo en buen estado) por sólo 22.000 ptas. Su valor real es de 35.000 ptas.
David Rios Ramirez
C/ Peu de la Creu 15-2ª-4ª
Barcelona
C.P. 08001 Tf. (93) 3297248

■ Vendo Golden Axe 2 para Mega Drive por 3.600 ptas y

el Shadow of the Beast de Master System II por 4.000 ptas.
Vicente
Tf. (98) 5601514 / 5600238

■ Vendo los juegos de Nes Meagaman 3, Bart Simpson 1 y 2, Double Dragon, Solstice y Zelda 2 a 3.500 cada uno, y Megaman 2, Tortugas Ninja 2, Super Mario Bros y Totally Rad a 2.500 ptas cada uno, debido a que no tienen instrucciones.
Raul
C/ Atahualpa, 4, 3 F
Caceres
C.P. 10005 Tf. (927) 246007

■ Cambio video consola Atari Kinway 2600 con 128 juegos por una Master System II con algunos juegos, añadiendo 2.770 ptas, o vendo al precio de 7.780 ptas.
Julian Herreras Lopez
Tf. 311323 Ciudad Real

■ Vendo consola Master System II seminueva. Incluye adaptador para antena, dos pads, dos joysticks, todos los embalajes, revistas recientes y los juegos Alex Kidd in Miracle Word (en memoria), Altered Beast y Asterix. Regalo extra. Todo por 10.000 ptas. Junto o por separado. Sólo en Córdoba.
Sergio
Tf. 251394

■ Vendo juegos de Mega Drive por 3.500, enter ellos Thunderforce III, Batman, Strider, Golden Axe II, etc...
Victor
Tf. (96) 3728201

■ Compró juegos para Game Gear, precio no superior a 3.000 ptas, en buen estado y con instrucciones. También compro Mega Drive o Super Nintendo con o sin juegos por 12.000 ptas máximo. Sólo provincia de Alicante.
Lorenzo Brotons Monedero
C/ Maestro Bretón nº6 2ºIzq.
Elda (Alicante)
C.P. 28830 Tf (96) 5389070

■ Vendo consola Nintendo con dos mandos y juegos por sólo 9.500 ptas. También vendo juegos de Master System (Italia '90, Shinobi, Super Monaco GP, etc) por sólo 3.500 ptas cada uno.
Jésus Gallego Ramirez
C/ Socuellamos nº78
Tomelloso (Ciudad Real)
Tf. (926) 512556

■ Cambio juego Sonic de Master System por otro juego de esta misma consola que me interese (preferentemente Sonic 2 o Asterix).
Raul
Tf. (956) 781108 Cádiz

■ ¡Atención! Vendo juegos para Mega Drive: Sonic 2, World of Illusion, Tazmania, Altered Beast, Shadoe of the Beast, Ghouls'n Ghosts, Turbo Out Run, Sonic, etc... Sólo por 3.000 ptas. cada uno. Originales y en perfecto estado. Oferta especial por el lote completo.
Antonio Jimenez Lopez
C/Maestro Font de Anta, 39
Dos Hermanas (Sevilla)
C.P. 41700

■ Vendo juegos Fantasia y M.Douglas Boxing por 5.500 ptas los dos o por 3.500 cada uno.
Oscar Miralles
Tf. 832631 Murcia

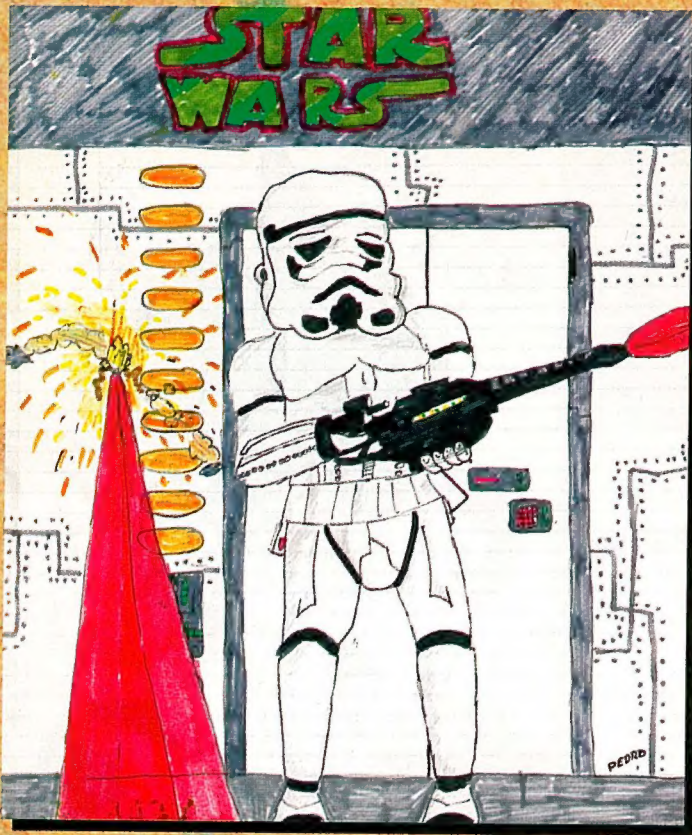
■ Vendo o cambio Neo Geo por una Atari 2600 y por revistas taurinas o cosas referentes a este tema, o vendo la consola a partir de 10.000 ptas. También vendo juegos de Neo Geo a 5.000 ptas.
Victor Palomo Garcia
C/ Teruel, nº15
Vila-real (Castellon)
C.P. 12540 Tf. (964) 531590

■ Vendo los juegos Sonic 2 (4.500 ptas), Sonic (3.500) y Ghouls'n Ghost (3.500) de Master System, en buen estado y con instrucciones.
Manolo
Tf. (964) Castellón

Pues si, amigos, así son las cosas, poco a poco han ido desfilando los días y aquí estamos, apurando los últimos momentos de este caluroso mes de Agosto, preludio de un mes de Septiembre que llega francamente prometedor en el aspecto consolero. Esto ya lo habéis podido comprobar con el amplio despliegue de super novedades que desfilan este mes por Ok Super Consolas, pero eso si, justo es reconocer que si los programadores han trabajado duro este verano, vosotros no habéis querido ser menos, y prueba de ello es la gran cantidad de cartas que a La Tierra de las Consolas han arribado...

MIGUEL ANGEL MOYA, de Ciudad Real, nos manda una simpatica carta en la que además de obsequiarnos con este cibernético dibujo, nos cuenta que tiene una Nes y que le encantan los juegos de rol y el Street Fighter. Contestando a tu pregunta te podemos recomendar algunos juegos de rol para la Nes como Willow, u otros que no lo son estrictamente pero se parecen como Maniac Mansion o las diferentes partes de Legend of Zelda.





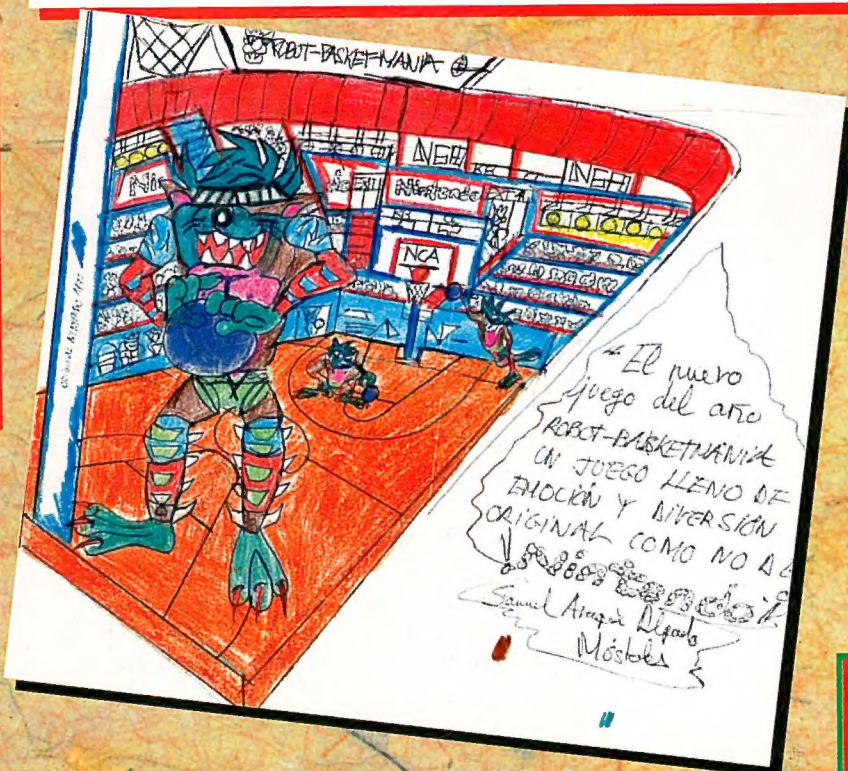
PEDRO JOSE GALLARDO ROMERO, de Murcia, nos envía una excelente selección de sus creaciones artísticas, entre las cuales hemos querido destacar esta inspirada en Star Wars, nuestra favorita.

Juan Francisco Peñaranda García, de Alicante, nos manda su propia versión de lo que podría ser la caratula de Sonic en su esperada versión para el Mega CD. ¿Podrá conseguir Sega una obra de tan bella factura e ingenio?



Desde la hermosa ciudad de Santander nos llega este dibujo de **PABLO SAN MIGUEL**. Creemos que sobran las presentaciones ¿o es que alguien no conoce al chico que rompe?

Como la chicas parece que sois todavía minoría en esto del «rollo consolero», siempre nos llega de alegría cuando recibimos cartas de alguna colega consolera, como **ANGELA GUTIERREZ**, de Málaga.



Originalidad, simpatía y calidad se aunan en una sola creación. El mérito le corresponde a **SAMUEL ARAGON ALGADO**, que esperamos nos siga deleitando con sorpresas como esta.



Mientras seguimos esperando a ver si alguien se decide a distribuir el juego Dragon Ball Z en nuestro país, los consoleros de pro, como **SARA PUIG ESCOBAR** (¡bravo, otra chica!) siguen entretenidos dando rienda suelta a la imaginación y a su vena artística.

Como decía aquella famosa frase, esto ha sido todo amigos. Nos vemos el próximo mes y recordar eso sí, que esperamos ansiosos vuestras creaciones. Podéis enviarlas a:

LA TIERRA DE LAS CONSOLAS.
OK SUPER CONSOLAS.

Pza. Ecuador 2. 1º B 28016 MADRID

¡SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION!

OK SUPER CONSOLAS

Suscribiéndote ahora a **OK SUPER CONSOLAS** podrás recibir gratuitamente un **CARGADOR DE PILAS**, (sólo para pilas Nickel-Cadmio).

Con este aparato podrás recargar tus pilas, (Ni-Cd) un montón de veces, ahorrándote cantidad de dinero.

EL CARGADOR SIRVE PARA CUALQUIER TAMAÑO DE PILAS (Ni-Cd).

¡No dejes pasar esta oportunidad!

Tu eliges...

**RECARGADOR MAXIM
O EL 20% DE DESCUENTO**



SUSCRIPCIONES

**Por teléfono: 457 53 02;
457 52 03 y 457 56 08**

Por fax: 457 93 12

OK SUPER CONSOLAS te ofrece esta super ocasión, válida hasta el agotamiento de existencias. Si no quieres quedarte sin tu **CARGADOR** date prisa y envíanos el cupón de suscripción cuanto antes.

OK SUPER CONSOLAS BOLETIN DE SUSCRIPCION

Si deseo recibir los próximos 12 números de OKSUPER CONSOLAS por 3.300 Ptas. (IVA incluido y gastos de envío) y la oferta descrita en el cupón.

Nombre _____ 1^{er} apellido _____
2^o apellido _____ Domicilio _____ N^o: _____ Piso: _____
C.Postal: _____ Ciudad: _____ Provincia: _____
Edad: _____ Profesión: _____ Teléfono: _____
Firma: _____

Deseo recibir el CARGADOR ☐ o prefiero el 20% de descuento ☐

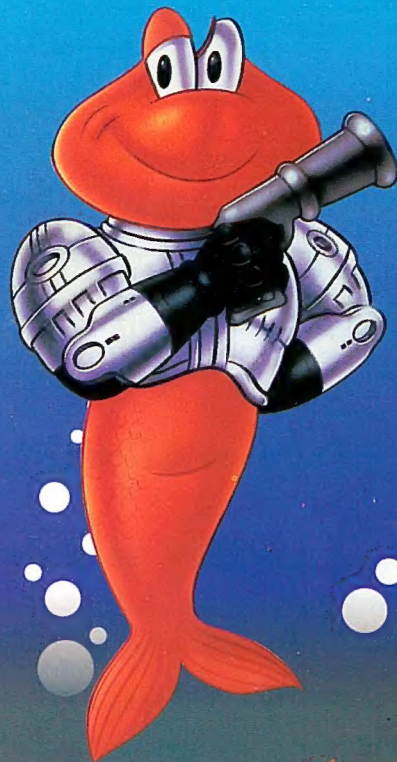
FORMA DE PAGO

Contrareembolso Adjunto cheque a favor de Editorial Nueva Prensa S.A.
Giro Postal N^o



Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador 2, 1^{er}B 28016 Madrid Tel.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Fax: 457 93 12 Suscripciones por tel.: 457 53 02; 457 02 03 y 457 56 08 Suscripciones por fax: 457 93 12 *Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31/3/93. La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.

SUPER JAMES POND



En su nueva misión, Super James Pond, también conocido como Robocod™ debe intentar que el Dr. Maybe no consiga dominar el mundo con sus pingüinos explosivos. Sólo dispones de 48 horas para evitar que estas Navidades sean las más sancrientas de la historia.



Disponible en Super Nintendo y Game Boy



James Pond™ y Robocod™ son marcas registradas de Millennium Interactive Limited. Todo el software es ©1992 Millennium. Todos los derechos reservados.

Cool World TM & COPYRIGHT ©1992 Paramount Pictures. Todos los derechos reservados. Copyright del juego ©1992 Ocean Software Limited.

Pugsley's Scavenger Hunt ©1992 H-B Productions. Todos los derechos reservados. Basado en los caracteres creados por Charles Addams. TM designa una marca registrada de Paramount Pictures. Copyright del juego ©1992 Ocean Software Limited.

Ocean es una marca registrada de Ocean Software Limited.

Distribuidos por:

Arcadia
software, s. a.

COOL WORLD™



Disponible en Super Nintendo y Game Boy

Cool World es un mundo imaginario y a la vez real, donde los dibujos animados, más conocidos como Doodles, dominan completamente la situación. Sólo hay un problema: están hartos de vivir en su dimensión y quieren invadir la nuestra. ¿Podrás evitarlo?



Agencia de Diseño

The Addams Family

PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT™



Una nueva aventura de la terrorífica Familia Addams, en la que Pugsley debe encontrar unos objetos que su 'encantadora' hermana Miércoles ha escondido por toda la mansión. Y, por supuesto, además de colocarlos en lugares de sencillo acceso, no ha colocado ni una sola trampa en el camino. Una tarea muy, pero que muy fácil...

Disponible en Super Nintendo y Game Boy

